

LES JEUX MICRO-OLYMPIQUES:

"à vos marques, prêts, jouez !"

DOSSIER:

les hits des kids

N°25
AOUT
1987
20 F

M 1157 - 25 - 20,00 F
3791157020009 00250

SUPER-CONCOURS AVEC INFOGRAMES:

le vrai "zonblou" de Renaud à gagner !

AMSTRAD MAGAZINE

AMSTRAD MAGAZINE est édité par Laser Presse SARL, 5-7, rue de l'Amiral Courbet - 94160 Saint-Mandé.
Directeur de la publication : Jean Kaminsky.
REDACTION. Directeur de la rédaction : Jacques Eltabet. **Rédactrice en chef :** Mireille Massonnet. **Secrétaire de rédaction :** Suan Ajirent. **Rédacteur en chef adjoint :** Frédéric Nardeau. **Chef de rubrique :** Georges Brize. **Comité de rédaction :** Eric Charton, Denis Jarril, Michel Merlet, Jean-Claude Paulin, Stéphane Schreiber, Pierre Squelart, René-Paul Spiégel. **Ont collaboré :** Charles Corbou, Alain Pré, Patrick Yoann. **Couverture :** Anatol. **Illustrations :** Dominique Carrara.
FABRICATION. Secrétaire générale de la rédaction : Françoise Kergreis. **Maquettistes :** André Lévy, Marc Soria. **Montage :** Jean-Jacques Galmiche, Michel Lhopitault.
ADMINISTRATION. Diffusion : Jean-Charles Guérault. **Abonnements :** Martine Lapierre au 43.98.01.71. **Comptabilité :** Sylvie Kaminsky. **Assistante de direction :** Sabine Planque.
Régie publicitaire : NEO-MEDIA, 5-7, rue de l'Amiral Courbet, 94160 Saint-Mandé - Tél. : 43.98.22.22.
Directrice de publicité : Marie-Thérèse Vergani. **Chef de publicité :** Christine Gourmelon-Malherbe. **Assistante de publicité :** Mick Deret.
Commission paritaire : en cours. **Dépôt légal :** 3e trimestre 1987.
Photocomposition : Compo Imprim, 94250 Gentilly. **Impression :** La Haye les Mureaux, Tima Roto.
AMSTRAD MAGAZINE est une publication strictement indépendante de la société Amstrad.

PERMANENCE TECHNIQUE SUR MINITEL :

exit CAFEE, bonjour MICROTEL

Nous vous l'avions annoncée : voici opérationnelle notre messagerie "Microtel".
Depuis le 1er juillet donc, notre permanence technique sur Minitel est transférée de la messagerie Cafée vers "Microtel". Vous y trouverez de nombreuses autres rubriques (comme Help ou le Téléchargement). Depuis le 1er juillet, tapez 3615 puis MICROTEL et suivez le GUIDE.

SOMMAIRE

N°25 AOUT 87

News
Quand Kahn cancane 10
Notre soirée d'anniversaire 17
Gérez vos cagnottes 23

Softs
Logiciels pas chers 19
Army moves 12
Scalextric 14
Academy 30
Compilation FIL 35

Amstrad Pro
Les news 40
Masterfile 43
Central Point Software 65

Trucs et bidouilles
Créez votre jeu en Logo 72

Reportage
Thierry Lhermitte et son CPC 76

Listings
Flight Simulateur 74

Divers
Help 31
PA 66
Le super-concours avec Infogrames .. 92
Courrier 95

Dossier
Les Hits des Kids 85

Microtel: enfin un serveur complètement micro!

Depuis le premier juillet de cette mémorable année 1987, un nouveau serveur est ouvert à tous les "fanas et autres mordus de la micro-informatique". Accessible par le 36.15, Microtel, puisque c'est son nom, est un véritable journal télématique multi-machines.

Pourquoi ?

Depuis la disparition de plusieurs journaux d'informatique (Hebdogiciel, Micro V.O....), les moyens d'information dont disposent les "microfanas" se sont réduits. La plupart se contentent de journaux verticaux, du genre votre serviteur, c'est-à-dire spécialisés pour un seul ordinateur. L'inconvénient de ces magazines est sans conteste le fait que, bouclés un, deux, voire même trois mois à l'avance pour certains, l'information n'est pas forcément de première fraîcheur. C'est pour remédier à ce problème, et refournir aux lecteurs avides une information sans concurrence quasiment en "temps réel" que Microtel a été créé.

Comment ?

Très simple, en vérité : il suffit d'allumer son Minitel, de décrocher son téléphone, de composer le 36.15, d'attendre que la porteuse veuille bien faire entendre sa voix mélodieuse, d'appuyer alors que la touche nommée "connexion/fin", et, une fois la page d'accueil de Télétel 3 de taper MICROTEL. A partir de là, la magie commence, si j'ose dire.

Microtel a été délibérément conçu sobrement pour que l'utilisateur ne passe pas des heures à attendre qu'une page graphique s'affiche. Dès l'arrivée sur la page d'accueil, le programme demande le pseudo de l'utilisateur, ainsi que son code secret. Une fois ces formalités remplies, le sommaire s'affiche.

On a alors le choix entre la rubrique "scoop" qui donne les dernières informations concernant la micro ; la rubrique "actualités", dans laquelle on trouve toutes les informations les plus importantes, mais pas forcement les plus fraiches, les sommaires de nos journaux du mois, à savoir Amstrad Magazine, PC et Compatibles Magazine, 1ST et Téo, des jeux pour se distraire un peu, la rubrique "MICro MACro", où l'utilisateur "choisit son camp" en fonction de son ordinateur ; le dialogue en direct ; les boîtes aux lettres ; et un "guide d'utilisation" de Microtel.

La rubrique Mic-Mac propose un sous-menu qui permet de passer des petites annonces, de demander de l'aide sur un jeu, et bien sûr de répondre aux aspirations des autres. Chaque annonce est soumise à validation avant de paraître réellement dans la rubrique, et ce afin de s'assurer que l'on reste bien dans le domaine de la micro-informatique !...

Bientôt

Et pour permettre aux plus démunis d'entre vous de remplir copieusement leur logithèque, nous sommes en train de développer un système de téléchargement de logiciels, qui devrait voir le jour dès octobre prochain.

Ouaiiiiis !

Microtel répondra sans doute à toutes vos aspirations et attentes. Toutefois, au cas où vous découvriez un bug dans le programme, ou même simplement pour nous faire part de vos suggestions les plus diverses, une BAL nommée Microtel a été créée pour recevoir tous vos commentaires.

Alors venez nombreux, et participez avec nous à la réelle mise en place d'un service qui sera avant tout le vôtre !

Microtel

Quand Kahn cancane...

Incroyable mais vrai, 18 juin, 18 heures hôtel Bristol, cinq minutes de soleil en guise de levée de rideau de la conférence de presse de notre "tonton d'Amérique", j'ai nommé respectueusement Monsieur Kahn.

Suite à un long, mais néanmoins passionnant monologue concernant d'une part l'arrivée des générations de PS 2 (l'inclônable IBM !...) et de l'OS 2 (système d'exploitation, succédané puissance 10 du DOS destiné aux PS2), et d'autre part l'attitude stratégique de Borland International face à ce nouveau phénomène qui s'avère, comme on s'en doutait, très active — rassurez-vous, Borland ne songe nullement pour autant à abandonner le marché PC qu'il considère toujours comme porteur (20 millions de PC dans le monde) —. Ph. Kahn nous a présenté en avant première, la version "Plus" de Sidekick.

Fou ! non ?

Sidekick Plus, contrairement à ce que son titre peut laisser supposer, n'a strictement aucun point commun, tout au moins au niveau programmation, avec son prédécesseur. Le principe de base ainsi que le design de la présentation restent les mêmes, la comparaison s'arrête là.

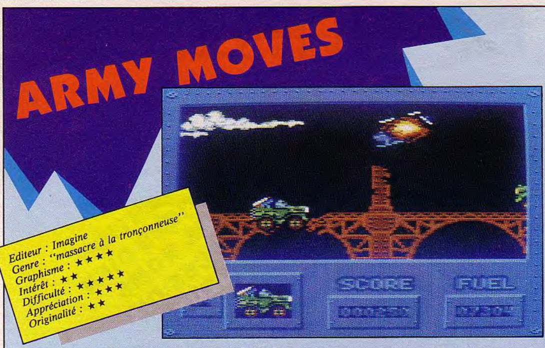
Les possibilités décuplées de cette "révolution culturelle informatique" nous transpor-

Suite page 15

LES ADRESSES DES REVENDEURS AGREES " JEUX MICRO-OLYMPIQUES "

AB Conseil, Méantis, 50500 Carentan.
Ariserv, 22 Av. de Foix, 09100 Pamiers.
Castel Hifi, 71/73 rue Aristide Briand, 72500 Château du Loir.
France Disquette, Cedex 205 38190 Crolles.
Grychta Frères, 1 et 15 rue Lafontaine, 57000 Metz.
ITM 77, cc de la Ferme d'Ayau 77680 Roissy en Brie.
Jagot et Léon, 17 rue des Alliés, 42100 ST-Etienne.
Lens Micro-informatique, 96, Av. Alfred Maes, 62300 Lens.
Logimicro, 2 Av. de Laon, 51100 Reims.
Loisir Informatique 14, 39/41 rue de l'Oratoire, 14000 Caen.
Loisir Informatique 76, 22, place du Gal de Gaulle, 76600 Le Havre.
L'Onde Maritime, 257 rue Judaïque, 33000 Bordeaux.
Microneuf Sarl, 40 bis rue de Douai, 75009 Paris.
Micropuce Lens, 20, rue de la Gare, 62300 Lens.
Mictel, 4 rue André Chénier, 78000 Versailles.
Microdix, 34 rue des Louviers, 78 ST-Germain en Laye.
Move, 13 Bd de la République, 92250 La Garenne Colombe.
Ordividuel, 22 rue de Montreuil, 94300 Vincennes.
Philippe Electronique, 15 cours de l'Argonne, 33000 Bordeaux.
Proforma PSI, 3 rue de Lorraine, 25000 Besançon.
Ram 16 Informatique, 78 rue Michel Ange, 75016 Paris.
SIS, 18 rue Léandre Vaillat, 74100 Annemasse.
Somif, 3 rue Jules Guesde, 87000 Limoges.
Tam Scall, 105 rue Léon Gambetta, 59000 Lille.





Editeur : Imagine
Genre : "massacre à la tronçonneuse"
Graphisme : ★★★★
Intérêt : ★★
Difficulté : ★★★★★
Appréciation : ★★★
Originalité : ★★

Imaginez la situation : deux pays en guerre, des documents secrets à dérober, des ennemis en pagaille, et un seul homme en face : vous. Laissez-moi rire !

Scénario fleuve (au moins)

Ce jeu raconte l'histoire d'un type un peu étrange, vous en l'occurence, qui appartient au SOC (Special Operation Commandos, soit en français Commandos pour Opérations Spéciales), un régiment d'élite (notons au passage l'humour dont fait preuve Imagine, qui n'hésite pas un seul instant à citer ses concurrents dans ses logiciels) dont le but inavoué est de remplir les missions les plus dangereuses. Et justement, dans un coffre-fort du quartier général ennemi, se trouvent des documents dont l'importance pourrait bien décider de la fin du conflit qui oppose actuellement les deux pays en guerre (lesquels ? Je n'en sais strictement rien). Or donc, la présente mission du SOC consiste à aller dérober ces documents. Mais il faudra auparavant traverser moult jungles et déserts, affronter des milliers, des millions, et peut-être plus, des milliards d'ennemis déchaînés. Comme de bien entendu, seuls les meilleurs parmi les meilleurs seront aptes à remplir cette mission (à la noix).

Le jeu se divise en sept parties distinctes, et il faut terminer chaque section avant de pouvoir passer à la suivante, ce qui est somme toute assez logique. Ce n'est qu'une fois la dernière partie accomplie que le joueur ébahi pourra accéder au Q.G. (quotient gintellectuel) ennemi.

La première phase de la mission consiste à atteindre la base d'hélicoptère ennemie, non sans en découdre farouchement. On dispose pour cela d'une jeep équipée de missiles sol/sol pour abattre sans pitié de bien vilains camions et de missiles sol/air pour désintégrer des hélicos rapaces. Une fois cette base atteinte, il faudra réussir à subtiliser un hélico et décoller avec vers de nouvelles aventures. Surviennent alors les trois phases suivantes.

Il s'agit maintenant, aux commandes dudit hélico, de survoler déserts (phase 2), mers (phase 3) et jungles hostiles (phase 4), tout en évitant les chasseurs aériens ennemis qui font rien qu'à vous embêter. Une fois tous les dangers écartés et l'héliport junglesque atteint, on reçoit un code secret qui permet d'accéder à la seconde face de la cassette ou disquette, qui contient les trois dernières phases de la mission (je ne sais pas si toute cette phrase est vraiment très claire, mais avec un peu d'entraînement on arrive à en saisir le sens global).

A pied maintenant, il faut se frayer un chemin à travers les marécages jusqu'aux barraquements de l'ennemi. Des soldats qui ne portent pas le même uniforme que vous ne se gêneront pas pour vous balancer des grenades à tout-va, qu'il faudra bien sûr éviter sous peine de mort immédiate. La nuit, seuls les reflets (rouges) des yeux de ces mécréants vous permettront de les repérer et d'éviter leurs projectiles meurtriers.

Et comme si cela ne suffisait pas, des toucans géants (vilains zoziaux pas beaux) essaieront de vous transpercer de leur bec acéré. Tout cela dans une ambiance bien marécageuse, avec les sables mouvants et tout et tout.

Phase six : les barraquements ennemis sont atteints, vous êtes content. Hélas ! Vous vous apercevez rapidement que vous avez oublié votre opinel dans votre base, et décidez de refaire tout le chemin en sens inverse. Non, un peu de sérieux, je vous prie. On n'est pas à "Minute", ici. En fait, il faut échapper au regard perçant des sentinelles averties, qui ne demanderont pas mieux que de vous canarder dans tous les sens, et repousser toutes les attaques ennemies, jusqu'à avoir nettoyé tout le quartier. Ce n'est qu'une fois tous les opposants que vous pourrez enfin accéder à la septième et dernière partie du jeu. Ça y est, c'est fait : tous ces macaques sont morts, il ne reste plus qu'à parvenir au bunker où sont cachés les plans, à ouvrir le coffre-fort, dérober les documents, et siffler une bonne bière pour se féliciter. Ce qui n'est pas si simple que ça en a l'air, puisque le bunker est solidement gardé par des planqués qui n'avaient pas participé à la bataille précédente.

Ça fait beaucoup, hein ?

Le jeu en lui-même est relativement bien réalisé. Relativement parce que beaucoup trop difficile pour le commun des mortels. Sinon, il faut bien avouer qu'il fait preuve d'une grande qualité graphique, d'une bonne ambiance musicale tout le long du jeu (ce qui est rare, d'habitude on n'a droit à de la musique que pendant la page de présentation), et d'une animation sans reproche. Toutefois, le seul inconvénient, et il est de taille, que l'on puisse trouver à Army Moves est un manque total d'intérêt pour qui n'est pas fanatique du "pan-pan, boum-boum", "ah ça y est je suis mort", "ARRGH...".

Sept phases SCHREIBER



SCALEXTRIC

Pilotez une Formule 1, les yeux fermés

Éditeur : Leisure Genius
Genre : course auto
Graphisme : ★★★★
Intérêt : ★★★
Difficulté : ★
Appréciation : ★★★
Originalité : ★★★



Avez-vous connu les joies du "Circuit 24" ? Vous est-il arrivé de passer des heures à construire un parcours de formule 1 et des jours à regarder foncer les petites voitures électriques ? Aujourd'hui, Scalextric vous propose de retrouver les intenses minutes de plaisir de votre enfance avec une version informatique du célèbre jouet.

Premier plaisir : construire un circuit. Pour cela, vous disposez d'une série de droites et de courbes plus ou moins serrées que vous devez disposer les unes à la suite des autres. La taille de l'écran limite la longueur totale du circuit mais toutes les chicanes et lacets sont possibles. Alors qu'un parcours est irréalisable avec le jouet, l'ordinateur, lui, le permet. Par exemple, vous pouvez faire un colimaçon, passer plusieurs fois au même endroit ou encore croiser vos routes entre-elles. Dix-sept circuits tout prêts, représentant des grands prix de formule 1 comme Monza, Rio, Imola et les autres, sont préprogrammés et livrés avec le logiciel. Mais attention ! Si vous possédez un 464 muni d'un lecteur de disquette, il ne vous sera pas possible de lire les circuits sur disquette. En effet, le programme teste s'il est en présence d'un 464 ou d'un 6128. Il fait alors ses sauvegardes et chargements sur cassette dans le premier cas et sur disquette dans le second !

Pas une simulation de grand prix

Ne vous imaginez pas au volant d'une vraie formule 1. Scalextric n'est pas une simulation de grand prix, mais un jeu de "Circuit 24" informatisé. Mettez la manette en avant toute et attendez que ça se passe. Pas besoin de tourner le volant puisqu'il est impossible de sortir de la route ou d'un virage. Cette absence de danger et de liberté dans le pilotage est frustrant. Dans un véritable "Circuit 24" les voitures sortent de la route dès que vous allez trop vite. Pourquoi ne pas avoir laissé cet intérêt dans la version informatique au demeurant fort bien réalisée ?

Patrick Yoann

NEWS

Suite de la page 10
tent, elles, carrément dans un autre monde. De la calculatrice, dont les ressources s'étendent du businessman au programmeur, et qui peut en outre se transformer en pseudo-traitement de texte pour permettre l'argumentation d'un calcul, au répertoire téléphonique composeur (déjà présent sur la précédente version mais nettement amélioré), en passant par l'agenda venant vous avertir sous n'importe quelle autre application de l'imminence d'un rendez-vous, tout cela et bien d'autres choses encore, font le SK + le logiciel d'après-demain. De l'avis même de Ph. Kahn, la création de ce super outil de bureautique résulte de la plus pure folie... Quant à sa sortie en France, mystère. Les Américains, eux-même, ne soupçonnent pas encore l'existence de "Cricket" (nom de code du prototype), c'est tout dire. Une chose est sûre, le succès de SK + ne fait d'ores et déjà aucun doute, puisqu'il répond, une fois de plus, à une demande dont l'existence est prouvée par la vente exceptionnelle de deux millions d'exemplaires du Sidekick original.

On s'occupe de ta souris !



T'inquiète pas vieux, on n'en veut pas à ta "meuf". Mais on a décidé de s'occuper de ta souris...
"On", c'est Innelec qui commercialise deux nouveaux gadgets : le "Mouse Mat" et la "Mouse House". Le premier (prix public conseillé : 120 F). est un tapis sur le lequel la petiote va pouvoir glisser à merveille. Le second coûte 60 F et est un petit bout de fourrure recouvrant le charmant animal. C'est-y pas mignon, tout ça ?

Ability + : un nouvel intégré "tré bo, pas cher"

A la suite d'accords exclusifs entre Innelec et Migent, le distributeur français lance actuellement sur le marché un nouvel intégré "Ability + " pour le prix sympathique de 1495 F HT. De plus amples renseignements vous seront fournis dès notre prochain numéro.

Tuner TV Ordividuel: pas de redevance !

Contrairement à ce que nous annoncions lors du dernier test du Tuner TV distribué par Ordividuel, il ne sera pas nécessaire de payer la redevance télé en achetant ce périphérique. C'est Ordividuel lui-même qui a réussi à obtenir cette disposition en faisant valoir que les magnétoscopes ne payaient plus rien non plus. Chic et Youpie : la télé gratos !

Fil et Hitech toujours prêts:

L'été tant attendu est enfin là. Synonyme de vacances ensoleillées, mais aussi de sécheresse, il sera, cette année encore probablement très meurtrier. L'arrivée sur le marché de Canadair, Hitech Productions distribué par FIL. tombe donc au bon moment : à l'époque où malheureusement la forêt provençale s'enflamme.
Le jeu, bien fait au demeurant est basé, comme l'on s'en doute, sur le combat que livrent annuellement les pompiers contre les incendies de forêts.
L'éditeur et le distributeur participent en plus à la souscription lance par l'association "SOS Pompiers du Ciel" basée à Marignane, dans le but d'acquérir un Canadair en juin 88. Le don s'élève à 1,00 F par logiciel vendu.
Si vous désirez soutenir davantage cette action. Il vous suffit de contacter l'association au 91.37.40.00.

Le PCW Show de Londres : c'est du 23 au 27 septembre prochains

Le plus important salon de micro-informatique de Grande-Bretagne, le PCW Show ouvre ses portes cette année, le 23 septembre. Que tous les amoureux des jeux en profitent pour aller faire un petit tour à Londres : pour sa dixième édition, ce PCW se félicite de l'arrivée en force des "super-grands" du jeux électronique : les Américains Elec-

tronic Arts et Microprose et les Japonais Sega, Nintendo et Konami.

Hitech, le sauveur du PCW

Il y a des jours où tout va mal. On se lève mal, on déjeune mal, et pour finir... une bonne panne de courant vient effacer en une fraction de seconde les 25 premières pages de l'autobiographie palpitante d'un détective miteux à la retraite... (Mike Hammer, épisode 3027). Bref, tout cela pour vous dire que l'on ne prend jamais assez de précaution et que deux valant mieux qu'une, je m'en suis allé habiter près d'un hopital, tout en équipant mon PCW de Pro-tech, l'anti-coupure.
Pro-tech est plus qu'une simple sécurité. En effet, situé dans le même ordre de prix (1500 F TTC), que ses concurrents directs, il ne se contente pas d'assurer une micro-sauvegarde, inutile dans de nombreux cas, mais alimente la totalité de l'appareil (hormis l'imprimante) durant une dizaine de minutes, temps largement suffisant pour effectuer l'ensemble de la sauvegarde. Il est important de noter que l'autonomie donnée plus haut n'est limitée d'aucune manière, mais qu'elle dépend uniquement de la source d'énergie raccordée - ainsi, une batterie de douze volts de moto permettra au Pro-tech de tenir ses fonctions durant environ 3 heures. Bien qu'il puisse être considéré comme un véritable onduleur, ce petit appareil n'en a ni le poids (1300 grammes), ni le prix, qui correspond au tiers de celui d'un onduleur d'une autonomie de 10 minutes. Pour de plus amples renseignements, s'adresser à Hitech Productions, 32, rue de la Paix, 71100 Châlon-sur-Saône. Tél. 85.93.20.01.

Fleet Street: enfin ils l'ont...

Nous attendions tous, avec une impatience non feinte, la venue sur le marché de ce super logiciel de P.A.O. (Publication Assistée par Ordinateur) qui est Fleet Street Editor. Notre attente se voit enfin récompensée par la conclusion de l'accord entre France Image Logiciel (autrement dit FIL) et Mirrorsoft, concernant la distribution exclusive du logiciel, en français, sur PCW et plus tard sur CPC. La commercialisation de F.S.E a déjà débuté, mais uniquement dans sa version anglaise. La francisation sera terminée pour septembre de cette année. D'un excellent rapport qualité/prix (690 F TTC), Fleet Street Editor offre l'ensemble des caractéristiques qui sont l'apanage des meilleurs programmes existant actuellement : éditeur de texte intégré, bibliothèque d'images immédiatement exploitables, calibrage des textes avec cesure des mots, etc...
Pour tous renseignements, contacter FIL. Tour Galliéni 2, 36, avenue Galliéni, 93175 Bagnolet Cedex. Tél. 48.97.44.44.

Cedic/ Nathan : collection Aide-Mémoire

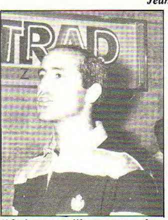
Ces petits livres d'un format aisément manipulable ne sont pas des ouvrages d'apprentissage mais de véritables rappels très concis des commandes de logiciels professionnels très connus. Ainsi, viennent s'ajouter aux aide-mémoires MS-DOS, TEXTOR, VISIO 3 PC deux nouveaux ouvrages :
— **Aide-mémoire Word** (48 pages - 49 F) et **Aide-Mémoire Framework** (148 pages - 49 F) tous deux écrits par Philippe Moreau.
Viennent également de paraître :
— **MS-DOS version 3.10** : écrit par Van Wolverton, cet ouvrage est la nouvelle édition du livre de référence signé Microsoft. 423 pages - 265 F.
— **Guide pratique de Multiplan** : ce livre est une réédition du "Guide pratique de Multiplan" avec un complément à la version initiale. Une première partie aborde les apports nouveaux tandis que la deuxième est consacrée aux applications.

La soirée du 22 juin 1987 à la Géode : "c'était bien, c'était chouetteu..."



Jean Kaminsky présente ses "bébés".

Le 22 juin 1987 fut une "grande soirée". Nous vous en dévoilons certains des moments les plus "saisissants". Jugez vous-même : Amstrad Magazine soufflait joyeusement sa seconde bougie, 1st Magazine faisait son entrée dans le monde et Compatibles PC Magazine arrosait sa percée réussie dans le microcosme des revues micro-informatiques (premier magazine en chiffre de vente de la presse "pro" PC). Bref, le groupe Laser Presse euphorique, avait décidé de faire la fête avec tous ses parrains-marraines. Merci à eux tous d'être venus ! (Voici en exclusivité la photo des "pluss bo"!!)



"Qu'est-ce qu'ils ont mes softs, ils vous plaisent pas mes softs ?" (Thomas Ormond, Microprose France).



Le plus remarqué (comme d'habitude) : Cameron Macsween, responsable de Mastertronic et Sega pour la France.



Ordividuel (Claude Monniat) et ses admiratrices, de gauche à droite : Anne Jourdan (pub PCM), Christine Gourmelon (pub Amstrad Mag.), Babeth Duche (Cameron).

Un "regroupement" d'éditeurs : Emmanuel Viau et Philippe Ulrich, (Ere Informatique), Christophe Sapet (Infogrames) et Bertrand Brocard, (Cobra Soft).



Quand deux attachés de presse découvrent une nouvelle revue : Sabine Robert (Infogrames) et Laurence Colin (Innelec).



Amstrad France (Jean Cordier et Eric Zingraff) découvre 1st avec Jacky Assor (Vidéoshop) ▼



"LOGICIELS PAS CHERS, LOGICIELS PAS CHERS..."(*)

Quand on pense "Budget Software", on pense automatiquement à Mastertronic. Parmi les dernières nouveautés, nous en avons essayées plusieurs que nous vous présentons sommairement. Rappelons que la gamme "normale" propose des logiciels à 29,90 f et que la gamme M.A.D. (Mastertronic Added Dimension) affiche fièrement des prix de 44,90 f TTC.

Dans l'ensemble, le rapport qualité/prix est excellent. On peut trouver du mauvais comme de l'excellent, la majorité étant plutôt bonne... Reproche commun à tous ces logiciels sur cassette : les temps de chargements de nature à faire bouillir un possesseur de lecteur de disquette habitué à une certaine célérité et confort de chargement...

Ceci dit, les plus jeunes (les autres aussi) pourront à moindre frais éteindre leur faim de logiciels : jouez, Mastertronic s'occupe du reste...

* Titre à fredonner sur le même air que celui de votre vendeur de fraises...

Terminus, la planète carcérale



L'histoire se déroule en 5027 alors que le "System" régit l'Univers entier. Seule une bande d'irréductibles adolescents, les Wranglers (sans publicité d'aucune sorte) ose braver le pouvoir et le savoir du "System". Leurs actions sont les dernières chances pour libérer la jeunesse d'un joug oppresseur. Votre mission sera de les aider à récupérer leur chef fait prisonnier et caché dans l'une des 512 salles que comporte le satellite Terminus.

Jeu de type "Sorcery", multi-salles et multi-personnages, Terminus est avant tout un jeu d'arcade et d'adresse ; vous partez d'une salle de téléportation et après avoir choisi votre personnage (chacun a des caractéristiques), vous commencez votre quête meurtrière...

Les écrans en mode O sont très colorés, très variés et donc agréables à regarder. Les animations, pour leur part, sont bien réussies et les bruitages sympathiques. Les personnages à la physionomie changeante sont très mignons.

Même si le scénario et la réalisation sont "classiques" et font un peu "déjà vu", ce logiciel de la gamme MAD (à 44,90 francs) pourra satisfaire les passionnés qui trouveront qu'à ce prix c'est une affaire... Ils auront raison.

* NDRL : Comme convenu, pour le chèque, écrire au journal qui transmettra (peut-être !).

Libérez chronos :



Le dieu Chronos a été emprisonné par ses créations, les Weavers. Les six autres dieux vont envoyer leurs champions pour défaire les Weavers et libérer Chronos (pris dans la trame temporelle) et vous devrez vous frayer un chemin parmi six niveaux différents.

Bien entendu, vos ennemis ont placé de sévères défenses et plus vous avancerez vers le point de détention de Chronos, plus votre progression sera rendue difficile. Les Weavers ne vous feront pas de cadeaux et vous aurez intérêt à beaucoup vous déplacer et surtout tirer ! Concrètement, vous vous retrouvez aux commandes d'un vaisseau spatial et vous vous déplacez (en tirant) dans des décors bien réalisés mais un peu lassants (monochromes) de villes orbitales et villages stellaires futuristes. La présentation est soignée tant pour la sélection des options qu'au niveau de la redéfinition des caractères. Le jeu est assez rapide : l'animation est correcte. En l'absence de musique, les bruitages (peu diversifiés) seront là pour vous rappeler que vous êtes dans un jeu guerrier. Le jeu est très simple puisque vos seuls indicateurs sont score et vies restantes.

L'ensemble est correct quoique très vite lassant. Il bénéficie malgré tout d'un bon rapport qualité/prix et d'une réalisation honnête.

The curse of sherwood

Robin des Bois et ses acolytes vont pouvoir, grâce à vous, relever leur plus grand défi. Heureusement car la forêt de Sherwood est aujourd'hui dominée par la secte de Sagalia. Depuis un moment, Robin et ses hommes en affrontent les membres, mais en vain. A noter qu'il y a fort à parier que le poème du parchemin sacré (en anglais) ne vous donnera pas les "trucs" pour gagner du premier coup mais avec un peu d'entraînement, vous devriez pouvoir très bien vous débrouiller...



The Curses Of Sherwood est une aventure/arcade style "Sorcery", avec de très nombreux décors (la célèbre forêt de Sherwood et ses environs) colorés mais assez grossiers. Le jeu est rapide mais on peut reprocher une certaine faiblesse des animations, certes réussies, mais pas très décomposées. Quoi qu'il en soit, on aime ou l'on n'aime pas mais encore une fois, à ce prix là (29,90 f), c'est une bonne affaire !

Knight tyme : un petit voyage dans le temps

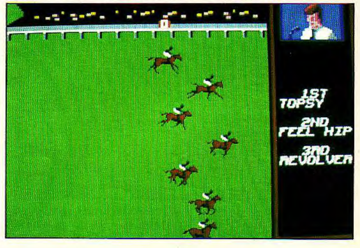


La situation du jeu vous rappelle que vous avez laissé le Magicien Gimbal dans Stellbound et que vous vous retrouvez, cette fois, dans une aventure curieuse, à bord d'un vaisseau spatial de commerce du 25e siècle ! Il va encore vous falloir des trésors d'ingéniosité pour triompher des embûches et retrouver le chemin vers votre époque... Voilà, en gros, le sujet de Knight Tyme. Une chose est certaine : si vous avez (comme nous...) adoré Spellbound, vous aurez beaucoup de plaisir à retrouver le petit héros en armure dans de nouvelles aventures. La réalisation du jeu est toujours aussi soignée : décors de qualité, animation amusante. Cette aventure/arcade vous permet en effet d'examiner des objets, des personnages, de prendre ou poser diverses choses et ce, tout à partir du joystick, ce qui est toujours aussi convivial. Un "Spellbound II" ? Pas vraiment. Ce jeu possède ses propres originalités et toutes les qualités de son "ancêtre" Spellbound. Un très bon jeu de la gamme MAD avec en prime une remarquable musique, des couleurs attrayantes et un héros sautillant et très vif.

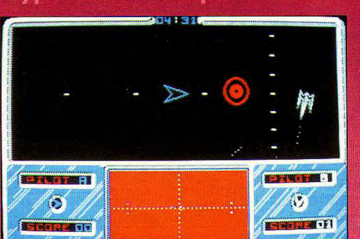


Sport of kings : un sport royal

Les courses et épreuves équestres ont toujours eu un cachet royal et une image noble. Même quand la majeure partie des gens ne s'intéresse aux courses qu'à cause des paris engagés sur la "plus noble conquête de l'homme". Basta, qu'importe ! L'usage qu'on en fait n'enlève rien à la beauté de la chose. Ce logiciel vous propose donc de simuler une journée sur un champ de courses. Surtout jeu de réflexion, "Sport of Kings" permettra à plusieurs joueurs (jusqu'à cinq) de choisir leurs favoris jusqu'à 75 chevaux durant toute une saison. Lorsque chacun a misé selon sa technique, la course débute automatiquement. Vous verrez alors les chevaux s'élancer sur la piste... Entièrement contrôlé par icônes et menus déroulants, ce jeu est très simple à manipuler et devrait intéresser même les plus réfractaires au hippisme. De la gamme M.A.D., ce jeu est vraiment d'une très bonne facture et d'un excellent rapport qualité/prix. A remarquer, dans les animations, la remarquable décomposition des mouvements et les commentaires (animés) du speaker ! A noter qu'une partie en cours peut-être sauvegardée et reprise ultérieurement. Les consultations des cotes, des résultats de la saison, les paris... etc et de très nombreuses possibilités rendent très attrayante et réaliste cette simulation. Encore !

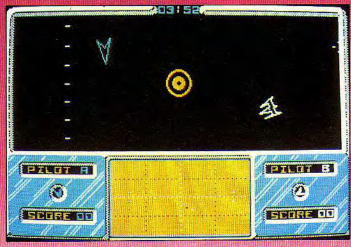


Hyperbowl : les sports du futur...

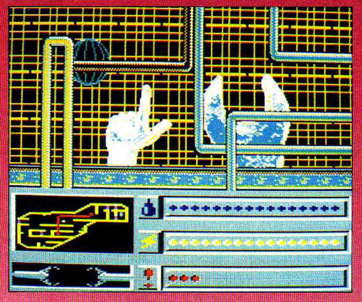


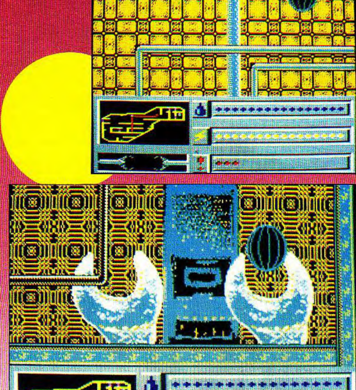
En 3600, le hockey sur glace s'est quelque peu transformé par rapport à sa forme actuelle. Avec des vaisseaux à moteur linéaire, le hockey version 3600 (désormais baptisé Hyperbow) se joue sur un terrain métallique et un palet géant. Vous aurez le choix parmi dix vaisseaux "agréés" par la ligue d'Hyperbowl. Se jouant avec autant de réflexion que de réflexes, ce jeu vous permettra d'affronter des adversaires humains ou simulés par l'ordinateur (attention ! il est très fort !). Le but du jeu est de diriger un palet capricieux avec vos canons magnétiques ou votre vaisseau. Evidemment, votre adversaire en fait autant et vous pourrez goûter les joies d'une surveillance multiple.

Ce jeu, très soigné, bénéficie d'une musique rythmée et très entrainante (quoi que maltraitant parfois les accords...) ; les bruitages sont pour leur part bien réussis et servent des graphismes soignés et une excellente animation. Avec des règles de jeu sommaires et rudimentaires, Hyperbowl réussi à vous garder devant votre écran pendant des heures. N'est-ce pas la marque d'un bon jeu ? Celui-ci qui remporte nos faveurs jouit d'un excellent rapport qualité/prix et, honnêtement, aurait pu se vendre de cinq à dix fois plus cher sans que personne n'y trouve rien à redire...



Rasterscan : maladroits et nerveux s'abstenir !





Rasterscan est une aventure/arcade entièrement contrôlée par le joystick. Au début du jeu, vous vous retrouvez dans un vaisseau intersidéral, le Rasterscan.
La mise en route (règles) est assez confuse pour un non angliciste confirmé mais avec un peu de persévérance, un bon dictionnaire, de l'entraînement et une approche empirique du jeu Rasterscan devient évident...
Dommage pour la situation car la réalisation du jeu en lui-même est très réussie : graphismes fins et colorés, animation bien rendue et intérêt de jeu certain. Une fois qu'on, a "pris le tour de main", c'est un jeu d'adresse à rester de longs moments face à son écran...
Si ce n'est sa complexité du départ, Rasterscan est un très bon jeu qui procure un réel plaisir. Demain j'apprends l'anglais !

Flyspy

Flyspy est un jeu d'arcade dans lequel vous prendrez les commandes d'un hélicoptère "un peu spécial".
Arcade mais aussi adresse car votre mission consistera à rechercher et transporter des charges plus ou moins lourdes, en temps limité et dans de nombreux décors.
L'ensemble du jeu est, encore une fois d'un niveau très correct, bien que donnant une vague impression de "déjà vu". Quoi qu'il en soit, ce jeu est original et bien présenté par une jolie petite musique d'introduction. A noter que si vous gardez le volume sonore du CPC ouvert durant le chargement, vous aurez même droit à un échantillon de voix... On n'arrête pas le progrès !
L'ensemble est agréable, tant au niveau bruitages qu'au niveau des graphismes et des décors qui sont très colorés. Un bon petit jeu à la portée de toutes les bourses...

The fear : Storm II

Si vous faites partie de la gente arcadienne qui, en son temps, a adoré le jeu Storm, réjouissez-vous : voilà une suite...
Comme dans le précédent épisode, vous aurez à combattre pour délivrer votre princesse-bien-aimée et retrouver un objet magique, the FEAR qui ne doit tomber en aucun cas entre des mains malhonnêtes.
Jeu d'arcade pur et dur, The Fear (Storm II) va faire la joie de nombreux joueurs impénitents. Cette "suite" est bien réalisée avec des graphismes et des animations honnêtes tout-à-fait dans l'esprit et la lignée du premier épisode... Les connaisseurs apprécieront ce jeu de la gamme MAD ; les autres pourront profiter de l'occasion pour découvrir l'univers du Prince Storm et du Magicien Agravain...

Frédéric Nardeau

GÉREZ VOS CAGNOTTES

Les amoureux impénitents de leur ordinateur sont encore à la noce ce mois-ci. Une pléïade de nouveautés, la plupart toutes fraîches moulues pour votre bon plaisir, et qui plus est de qualité. Difficile dans ce cas de se séparer de sa machine durant les vacances. Si les annoncés ne sont pas majoritaires, il n'en sera certainement pas de même le mois prochain. Prenez donc garde à votre budget-soft et ayez toujours à l'esprit qu'il n'y a pas de petites économies...

ARRIVÉS

INTERNATIONAL EVENTS
ANCO

International events comprend six épreuves inhabituelles dans ce genre de jeux (style simulations sportives).
Parmi elles, on peut citer la planche à voile, le ski nautique, le cross-country et épreuves motos ; bientôt disponibles sur votre micro.

FRANKENSTEIN
CRL

Amateur de films d'horreur, vous allez pouvoir bientôt trembler devant vos moniteurs Amstrad. En effet, après Dracula, CRL annonce un logiciel basé sur la nouvelle de Mary Shelley : Frankenstein. Pour mieux respecter le texte original, il parait que les textes (en anglais) sont assez "crus" et le logiciel fait même appel à des images digitalisées. Âmes sensibles s'abstenir, donc, bien qu'il ne s'agisse encore que d'un jeu informatique...
Disponible à partir de juillet.

JACK THE RIPPER
CRL

Dans Jack the Ripper vous allez devenir un ennemi public traqué par la Police dans les rues sombres de Londres. En fait, on vous prend pour Jack l'éventreur et vous devrez vous-même mener une enquête sérieuse pour prouver aux forces de l'ordre, qu'au contraire de ce qu'elle pense, vous n'êtes pas le fou sanguinaire... Encore une aventure prenant pour héros des personnages de triste mémoire...

BARRIER REEF
The Power House

Dans ce jeu d'aventure/arcade, vous vous retrouvez dans la peau (ou plutôt la combinaison) d'un plongeur sous-marin coincé sous la surface. Vous devrez pour retrouver l'air libre vous frayer un chemin parmi une longue série de cavernes dont chaque entrée est bloquée. Votre mission sera de faire exploser des bombes à retardement pour vous ouvrir le passage. Oui mais voilà... Bientôt à suivre sur vos écrans.

THE FIFTH QUADRANT
Bubble Bus

Le vaisseau d'exploration galactique Orion est entré dans la constellation d'Hercules ; après 20 ans de voyage, sa mission est presque remplie si ce n'est une petite planète étrange... Orion est finalement investi par les Zimen, un peuple d'Androïdes qui a ainsi pris le contrôle du vaisseau en reprogrammant les systèmes vitaux. L'équipage pourra-t-il reprendre le contrôle de son vaisseau ? Bien entendu, cette lutte se fera contre la montre car plus vous tardez et plus vous perdrez de l'énergie... Jeu d'aventure/arcade, vous pourrez contrôler 4 robots au travers de plus de 230 lieux différents. Ce jeux devrait être disponible courant juillet pour CPC et bientôt Spectrum.

EXOLON
Hewson

De l'arcade, du combat et du tir à outrance... Exolon va vous permettre de tester la solidité de vos joysticks et mettre vos nerfs à rude épreuve. Armé d'un lance roquettes, vous devrez "nettoyer" la surface d'une planète des envahisseurs qui l'infestent... Plus vous avancez et plus la difficulté augmente : marteaux fous, balles, mines... Un jeu résolument d'action, pour CPC qui devrait être disponible fin août.

LÉGENDE
Fil

Ce jeu anti-mysoginie, puisque l'héroïne en est une femme (messieurs les machos, vous voici relégués au rang des observateurs), vous entraîne dans un monde fantasmagorique et étrange. Voyageant dans le temps, entre le Moyen-Age et un avenir totalement fictif, vous aurez à combattre à l'occasion les pires dangers. Il est bien connu que l'amour rend aveugle, ce qui est à n'en point douter le cas de notre héroïne, qui ne reculera devant rien pour délivrer son ami prisonnier. Jeu d'aventure graphique armé d'un scénario intéressant, bien que déjà vu, Légende appartient à la catégorie des bons jeux du genre.

ROAD RUNNER
U.S. Gold

Si ce titre ne vous dit rien, je suis persuadé d'éveiller votre curiosité par un tonitruant "Beep beep ! Roooaar !". Vous y êtes, ok. Adapté du célèbre dessin animé, ce logiciel sympa vous fait incarner le "speedy gonzalez" du grand canyon, j'ai nommé : le Road Runner. Il vous faudra échapper aux pires pièges de "Vil Coyotte" (plus vil

LE HIT PARADE DE NOS LECTEURS

1 - **Bob Winner** (Loriciels)
2 - **Sram II** (Ère Informatique)
3 - **Gauntlet** (US Gold)
4 - **M'Enfin** (Ubi Soft)
5 - **Ikari Warrior** (Élite)
6 - **Batman** (Ocean)
7 - **Fer & Flamme** (Ubi Soft)
8 - **Cauldron II** (Palace Software)
9 - **Sapiens** (Loriciels)
10 - **Scooby Doo** (Élite)
11 - **M.G.T.** (Loriciels)
12 - **Bactron** (Loriciels)
13 - **Light Force** (FTL)
14 - **Hit Pak** (Élite)
15 - **Les Passagers du vent** (Infogrames)
16 - **Tempest** (Electric Dreams)
17 - **Le Passager du Temps** (Ère Informatique)
18 - **Trivial Pursuit** (Domark)
19 - **Tomahawk** (Digital Integration)
20 - **Harry & Harry** (Ère Informatique)

Comme d'habitude, les dix premiers classements arrivés à la rédaction seront récompensés. N'oubliez pas d'indiquer sur vos cartes postales (uniquement !) vos noms et adresse complète (très lisiblement, par pitié !). Voici la liste des gagnants pour ce mois-ci :

Navarro Eric - Meyzieu
Mermet Ulrich - Annecy
Joannes-Boyau Julie - Paris
Labrousse Rémy - Gueret
Pla Antoine - Toulon
Canard Jean-Marc - Maurepas Village
Tanet Stéphane - Thiais
Hughes Henry - Vernouillet
Berberian Alexis - Saint Cloud
Nassiet Christophe - Grenoble



que jamais, d'ailleurs), allant de la nappe d'huile au rocher dévalant la colline, en passant par les sympathiques bâtons de dynamites dispersés çà et là... Hyper rapide, Road Runner oblige, ce jeu reproduit une multitude de séquences du dessin animé, ce qui promet de franches rigolades... Sur ce, je ne vous dirais qu'une chose : "Beep Beep"...

Golf trophée

Cobra-Soft

Très à la mode, ce sport trouve de nombreux adeptes parmi les éditeurs. Cobra, toujours à l'affût des mouvements du moment ne fait pas exception à la règle. Golf Trophée, jeu de simulation sportive, se veut le plus réaliste possible. Il en découle qu'il peut être adulé par certains et détesté par d'autres. Que ces derniers (mauvais joueurs ou débutants) ne se plaignent pas, ils n'ont pas été oubliés. En effet, GT est divisé en deux parties : apprentissage (entraînement) et jeu ; les grincheux y trouveront ainsi leur bonheur.

Les chiffres et les lettres

Loriciels

Se passe de commentaires, si ce n'est qu'il n'a déjà à son palmarès deux des derniers champions de cette discipline. Avouez que cela dénote un certain talent... Ah oui, dernière chose, pour les réalistes impénitents ; ce jeu est sous licence Antenne 2/Armand Jammot, et peut donc, à ce titre, être une copie conforme de l'émission TV, au commentateur près...

Paperboy

Elite

Il vous est certainement arrivé de flâner près de ces lieux de débauche que l'on désigne salles de jeux. Ces dernières, pleines de bruit et de fumée n'en cachent pas moins quelques fois de véritables petits trésors d'électro-informatique. Paperboy appartient sans conteste à cette catégorie et a depuis longtemps séduit nombre de "toxicomen" des jeux... Le Paperboy, lanceur de journaux, fait sa tournée. Quoi de plus simple en vérité ? Que néni, ces fichus chauffards ne lui laissent aucun répit. Parviendrez-vous à lui faire achever son travail indemne ?

Inertie

Ubi Soft

Un bond dans le XXVIIIe siècle et vous voilà transformé en valeureux combattant — on est peu de chose, hein ? Remarquez qu'avec un nom pareil (Buck Skygordon), vous ne l'avez pas volé. Bon c'est pas tout, vous êtes en plus désigné volontaire pour accomplir une mission de la plus haute importance, je veux mon neveu : sauver l'univers ! Le vilain tyran Franco, euh non, Zorglub a séquestré à travers l'univers, l'ensemble des savants susceptibles de gacher ses plans diaboliques qui devraient amener l'univers à être englouti dans un trou noir. Vous avez deviné, il ne vous reste plus qu'à partir à leur recherche et empêcher ainsi l'effondrement final. Quant au nom du soft : Inertie, je vous laisse le soin de consulter votre dictionnaire...

Trivial pursuit PC

Ubi Soft

Plus connu sous le nom de Remue-méninges, ce jeu de société réjouira tous les inconditionnels du genre. A moins que dans un excès de mauvaise humeur (très courant lorsque l'on cale devant une question pertinente), vous ne cassiez du même coup l'ordinateur et la tête du voisin... Basé sur le principe des questions-réponses, le Trivial Pursuit est un jeu qui en plus de l'intérêt éducatif et ludique, a l'avantage de ne pas être fermé puisqu'une nouvelle bibliothèque de questions sera disponible sous peu.

Destroyer PC

Epyx

Quelque part dans le Pacifique. Pendant la Deuxième Guerre mondiale. Durant toute la semaine la mer avait été calme. Trop beau pour durer. En quelques heures le temps avait viré au pire. Une responsabilité de plus sur vos épaules de capitaine d'un destroyer américain. Ce jeu qui n'est pas sans rappeler Silent Service (simulation de navigation de sous-marin : Microprose), sans toutefois quitter la surface, demandera de votre part une bonne dose de stratégie et d'adresse. Au cours de joyeuses poursuites maritimes, vous devrez utiliser radar et sonar comme un vrai loup de mer. Apprenez vite, votre vie en dépend.

Pulsator

Martech

Votre "Pulsator" n'a pas le choix. Il se trouve placé au cœur d'un labyrinthe aussi complexe que dangereux. Pour en sortir, il devra réunir les 5 "pulsies" manquantes, chacune d'elles ayant été capturées en différents endroits du labyrinthe. Le seul problème est qu'il n'est pas seul. Une variété mortelle et intelligente de pulsators patrouille, elle aussi dans le coin. Autant vous dire tout de suite que tous vont se mettre en devoir de mener la vie dure à votre petit camarade. De l'arcade pure et simple, avec tout de même un léger arrière goût de Pac Man.

Mutants

Océan

Le jeu est situé dans un futur lointain. Alors que l'homme a maintenant colonisé les systèmes stellaires distants où la matière elle-même peut être manipulée sans problème, la position politique et morale de l'homme n'a pas changée. De ce fait, les combats font rage depuis 600 ans. Membre d'un groupe de dissidents actifs, vous vous opposez aux recherches stratégiques menées par la Corporation Zéro Survivant qui fournit des armes terrifiantes à tous les partis en présence. Parmi celles-ci, figure la toute dernière trouvaille de la CZS : les mutants Macro-Génétiques qui ont le pouvoir de se changer à volonté en espèces encore plus résistantes et virulentes. Votre mission : éliminer ce système meurtrier. Dans le cas où vous ou l'un de vos agents serait tué, le département etc. etc...

The final matrix

Gremlin

Au commencement, il y avait deux formes de vie, d'une part les êtres organiques tels que les humains, d'autre part, les êtres mécaniques comme les Bioptons (Ch. 4, Par. 6 : Génèse selon St Biopton). Ces derniers, pacifiques au possible peuplent une planète du nom de Pludos. Un beau jour, lors d'une balade au clair d'étoile, l'un de leur vaisseau fut abordé par des Cratons hostiles. Pris en otage, les bioptons sont encore placés sous une étroite surveillance dans le réseau à matrices des Cratons. Le pauvre Nimrod a donc été désigné pour libérer tous les otages. Mission ô combien périlleuse, puisqu'il faut qu'il se pose sur chaque matrice avec son vaisseau pour prendre l'infortuné à son bord.

Samurai trilogy

Gremlin

Au fin fond de l'orient, près de la rivière Nang, existe un groupe de guerriers redoutablement entraînés au combat. Il s'agit en fait d'une école de formation des samouraïs. Mais quelle école ? Si l'on en croit les élèves, c'est la plus difficile d'entre toutes. Si vous décidez de tenter l'expérience, sachez qu'il vous en coûtera peut-être la vie. Sous le regard du maître Chu Yu, vous devrez accomplir des prouesses pour accéder au niveau supérieur. De beaux décors et une animation irréprochable, telles sont les deux principales qualités de ce jeu.

Annoncés

Gamma games PC

Onyx

Une subtile combinaison de jeu d'échecs, de backgammon et de 4-sight, tel est le menu proposé par Gamma Games. Les échecs, on connaît, pourtant, ceux-là ne sont plus tout-à-fait comme les autres. Vous pourrez sauvegarder une partie en cours pour la reprendre ultérieurement, modifier les mouvements, j'en passe et des meilleurs... Quant au Backgammon, je ne saurais vous dire, n'étant pas un spécialiste, je ne préfère pas m'avancer. La seule preuve de qualité qui retient mon attention est qu'il soit approuvé par l'association internationale de Backgammon. Connaissez-vous le 4-sight ? Il s'agirait d'un jeu demandant stratégie et réflexion. Nous en reparlerons.



ACADEMY

Editeur : C.R.L.
Auteur : Pete Cooke
Genre : arcade
Graphisme : ★★★
Intérêt : ★★★★
Difficulté : ★★★★
Appréciation : ★★★
Originalité : ★★★

Skimmer école

Venez à l'Académie Galcorp apprendre à piloter un skimmer. Un skimmer est un avion de combat spatial utilisé dans les travaux de reconnaissance et de colonisation. L'Académie Galcorp est une "Skimmer école" créée par GalCorp en 2213 afin de former les meilleurs pilotes d'élite de la stratosphère. Vous savez tout.

L'apprentissage vous intéresse ? Alors, tentez de décrocher le diplôme de l'Académie en menant à bien les vingts missions divisées en cinq groupes de quatre. En fait, il ne s'agit pas de prendre des cours mais plutôt de passer l'examen de conduite. L'auteur de "TAU-CETI" a soigné la présentation du jeu et l'éditeur s'est payé le luxe de traduire non seulement la notice mais aussi tous les textes d'écran en français. Le fait est suffisamment rare pour être souligné. Dès le début, la qualité se manifeste par un générique cinéma en scrolling horizontal qui nous explique la situation et le but du jeu. Ensuite un menu nous offre pas moins de sept possibilités parmi lesquelles un choix de missions et une sélection du skimmer. Les options se choisissent par l'intermédiaire d'une flèche que l'on pointe sur la ligne voulue. Les possesseurs d'une souris A.M.X. pourront utiliser leur petit animal apprécié des chats et se croire aux commandes d'un ST ou d'un Mac. Voyons un peu ce que nous propose ce menu.

Cinq fois quatre =Vingt missions

Ne sera pas pilote d'élite qui veut. Avant de sortir diplômé de l'Académie, l'élève devra suivre un véritable parcours du combattant. Les vingts missions tirées du programme de l'examen devront être réussies à 90 pour cent. Ces missions sont divisées en cinq groupes de quatre et possèdent toutes un nom spécial du genre : "Si ça bouge", "Aube rouge", "Fusion", "En douceur" etc. De plus, une option du menu se propose de donner des renseignements sur l'objectif, le score et le skimmer recommandé pour chacune des missions.

Choisissez votre véhicule

Un skimmer, comme nous avons eu l'occasion de l'apprendre, est un petit avion de combat spatial. Il en existe trois qui portent les noms de "Lénine", "Lincoln" et "Wilson". Si aucun de ces trois chefs d'Etat ne vous inspire, il vous sera toujours possible de créer un "Mitterrand", un "De Gaulle" ou encore un "Bocassa 1er". Pour la création d'un nouveau skimmer, plusieurs éléments nous sont proposés : Scanner, Compas, Suiveur, Infra-rouge, ainsi que quelques armes telles que Missiles, Missiles anti-missiles, Bombes et Laser. Prenons le skimmer "Lénine" et décollons !

En route pour le septième ciel

Les commandes de pilotage se font en deux temps. Quand l'avion est stationné, les ordres sont à communiquer à l'ordinateur de bord par des mots clés : "Lancement" ou "État" ou encore "Entretien". En vol, la manette de jeu permet le déplacement et il faut encore neuf touches pour commander les armes, l'altitude, la vision et l'atterrissage. Le tableau de bord est très simple (car modulable et différent selon le skimmer). Il renseigne le pilote sur l'état général de son engin, sur sa direction et sur son score. La fenêtre de vision montre l'extérieur à l'avant, à l'arrière ou sur le côté de l'avion. Ce qui pourrait être une simulation de vol intéressante reste en réalité très sommaire. La vue n'évolue pas beaucoup et il est difficile de se croire aux commandes d'un vaisseau spatial. "ACADEMY" garde malgré tout un attrait grâce à la diversité de ses missions et de ses skimmers. Un jeu d'arcade de qualité, certes, mais pas une simulation.

Patrick Yoann

HELP !

Attention, si vous ne vous sentez pas une âme de "tricheur", ne lisez pas ces pages ! Elles contiennent de précieux secrets pour résoudre vos jeux d'aventure favoris... Solutions pour parvenir au but final, ou simples "trucs" pour pénétrer dans une salle particulièrement cloisonnée, nous publions le résultat des recherches d'un ou plusieurs joueurs acharnés... ou simplement plus chanceux que vous ! Alors si vous êtes complètement épuisés, attardez-vous un peu sur ces pages ; si par contre, vous venez de triompher : pensez aux copains ! En attendant, merci à tous ceux qui alimentent régulièrement cette rubrique.

WINTER GAMES

Pour obtenir le maximum de points (10) voici les démarches à suivre :
– appuyer sur <FIRE>
– positionner la manette vers la droite (dans un premier temps) jusqu'au moment où le skieur fait deux saltos vers l'arrière.
– positionner ensuite la manette dans l'ange avant droit et la relâcher aussitôt.
Avec un peu d'entraînement, vous deviendrez le meilleur au Hot Dog...

Guillaume R

ARMY MOVES

Pour les pauvres qui n'ont pas toujours réussi à passer la première partie d'Army Moves, voici le code qui leur permettra d'y accéder : 15372.
A noter que la seconde partie est beaucoup plus facile.

Stéphane Peytavi

TOBROUK 1942

Passionnés de 1942 Tobrouk voici une recette infaillible pour la victoire de l'Axe. Il faut envoyer trois divisions accompagnées d'un centre d'approvisionnement par le Sud, au-delà de la zone minée. Vous ne devez engager le combat sous aucun prétexte, sauf avec les centres d'approvisionnements alliés. Pour détruire celui de Garala au nord près de la côte, faites bouger l'une des divisions les plus mobiles en direction de cette côte.
Faites une brèche dans la zone minée le plus haut possible et passez avant que les Alliés ne s'y engagent. La prise de Garala est nécessaire et utile. Bir Hakeim, Acroma, Knightbridge, El Adem, Garala et Tobrouk doivent tomber. Dans la phase ordre, mettez tous vos avions sur la case "raid aérien" et envoyez-les sur les dépôts d'approvisionnement que vous attaquez au sol avec vos unités. Attention ! Si vous passez à moins d'une case d'une unité alliée, vous serez stoppé. L'attaque d'un dépôt d'approvisionnement allié est une phase spéciale. L'angle de tir est compris entre 31 et 38 ° mais jamais au-delà. Vos dépôts sont en revanche plus vulnérables que ceux des Alliés ; faites-y attention ! La perte de deux dépôts entraîne la fin quasi-immédiate de la partie... Vous pouvez également créer une diversion au milieu de la zone minée, en déminant, en s'infiltrant et en ne bougeant plus. Attaquez de temps en temps mais retirez-vous si la division menace de se rendre. Utilisez pour ceci des unités à mobilité 1.

Eric Chastant

MEURTRES EN SÉRIE

Quelques indications bien utiles...
– Le parchemin (n° 26) que possède l'abbé Leblond : la suite se trouve sur la présentation, dans la notice (!) en bas à droite.
– L'indice n° 7 (mot) doit être associé à l'indice 22 (feuille plastique). Faire alors correspondre les croix (+) et vous pourrez prendre connaissance d'un rendez-vous intéressant.
– Les indices 1 et 14 se situent dans une maison (coordonnées x = 127 et y = 139), non loin de l'embarcadère (nord ouest). On peut également trouver d'autres objets comme un réveil cassé ou un micro-émetteur. Vous trouverez dans l'île les autres indices (sur les personnages, à côté des maisons ou de la cabine téléphonique).
– Un vélo se trouve au sud de l'embarcadère. Il pourra vous faire gagner beaucoup de temps.
– A deux heures, il faut être à Little Sark chez Elisabeth Gueret, l'hôtelière. Répondre en appuyant sur A (mécanisme) pour répondre au téléphone.
– Pour accéder à Bréchou (île à l'ouest) : prendre le bateau dès le début du jeu. Contourner l'île par le nord et arriver à Bréchou. On trouvera l'embarcadère au bord de l'île afin de débarquer.

Envoi de Laurent Vidal

SHORT CIRCUIT

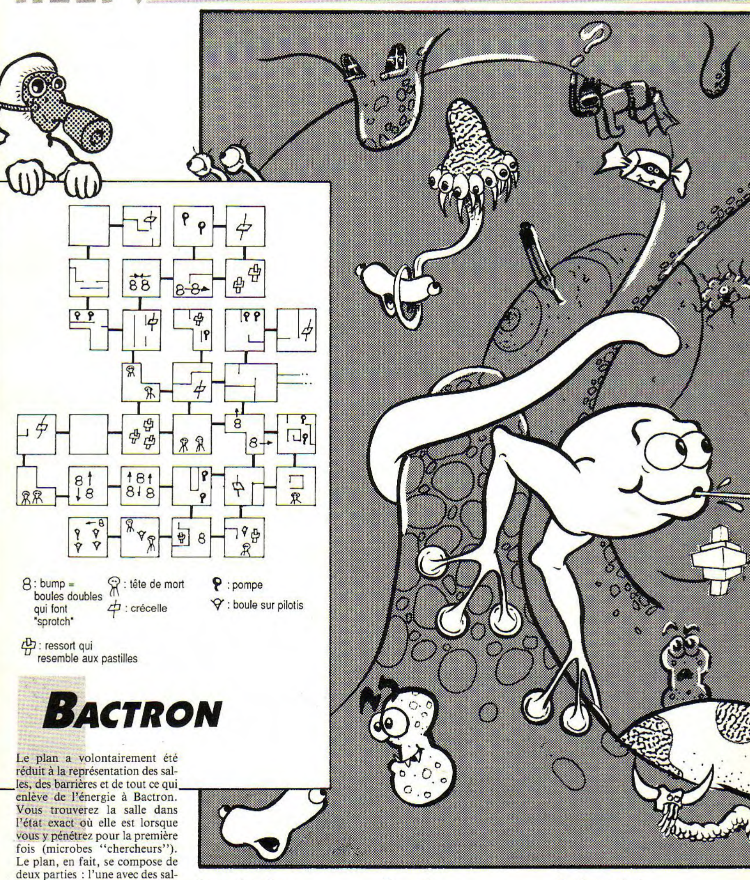
Je vous écris pour vous donner une solution pour passer sans vous fatiguer à la deuxième étape de Short Cricuit : quand vous chargez la première partie, il vous suffit à n'importe quel moment et sans avoir d'objet, de presser simultanément les touches O, C, E, A, N.
A ce moment-là, la fiche vous indique de passer au tableau suivant. Quand vous êtes arrivé au deuxième tableau, évitez tous les animaux car ils vous font perdre du temps et risquent de vous faire capturer. Ni l'autre numéro 5, ni les gardes ne doivent vous toucher : tuez-les avant.
Nota : ne vous inquiétez pas de voir les gardes perdre leur pantalon quand vous leur tirez dessus, c'est normal...

Vincent Frappreau

SABOTEUR II

Les mots de passe des différentes missions :
– Mission 2 : JONIN,
– Mission 3 : KIME,
– Mission 4 : KUJI KIRI,
– Mission 5 : SAIMENJITSU,
– Mission 6 : GENIN,
– Mission 7 : MI LU KATA,
– Mission 8 : DIM MARK,
– Mission 9 : SATORI.

Envoi de Emeric Fermas, Christophe et Franck Chalandar



BACTRON

Le plan a volontairement été réduit à la représentation des salles, des barrières et de tout ce qui enlève de l'énergie à Bactron. Vous trouverez la salle dans l'état exact où elle est lorsque vous y pénétrez pour la première fois (microbes "chercheurs"). Le plan, en fait, se compose de deux parties : l'une avec des salles faciles d'accès et (celle qui vous manque probablement) l'autre avec des salles dont l'accès est très difficile (salles avec des hauts murs).

Les microbes

Bumps : boules doubles qui font "sprotch"
Ressorts : ressemblent aux pastilles, mais...
Têtes de mort ou Macrophages : les plus collants
Crécelles (il suffit d'écouter)
Pompe
Boule sur pilotis.
Chaque Bump, son axe ainsi que la direction qu'il prend la première fois que vous rentrez sont représentés par une petite flèche.

Les pastilles sont indiquées par les grosses flèches (il y en a 11). Quelques indications :
Pour éviter les têtes de mort, vous devrez faire de fréquents crochets. Une pastille est dissimulée en grande partie par un "pied" dans la salle aux quatre boules sur pilotis. Il existe une porte dissimulée par des piles.

Pour la deuxième partie : afin de passer dans la salle aux deux pompes, il faut les éloigner de l'entrée... Réfléchissez ! Concernant les quatre salles à part, on y accède par la flèche à double pointe. Attention ! Vous ne pourrez plus ressortir de ce "carré vicieux"... Elle doit donc être votre onzième pastille.
"Réveiller" les onze pastilles d'enzymes donne le droit de recommencer... avec déjà 39 degrés de fièvre... Mais si déjà vous en arrivez là, vous pourrez fièrement porter votre badge de guérisseur Bactronnien...

Envoi de E. Onselaer



COMPILATION FIL

Quant un éditeur lance une compilation sur le marché, de deux choses l'une : soit il désire écouler de vieux logiciels pourraves dont personne ne veut plus, soit il veut faire profiter les nouveaux venus dans le monde de la micro, de hits passés (une troisième raison serait de s'en mettre plein les poches pour pas un rond). FIL, que Dieu les bénisse, fait apparemment et heureusement partie de la deuxième catégorie.

Eh oui. Car en effet, cette nouvelle compilation FIL ne renferme pas que des nullités innommables. Rien de moins que de grands hits, comme Sorcery, Cauldron II ou encore Révolution. Sans compter The Great Escape. Trois excellents jeux et un pas trop mauvais pour le prix d'un seul, ça se fête. Et dans la joie et la bonne humeur, s'il-vous-plaît.

Le vétéran...

Sorcery, on ne le présente même plus. L'ancêtre des jeux d'arcade sur CPC, le modèle du genre, le logiciel le plus copié de l'histoire de l'informatique, juste après Pac-Man, Moon Patrol et Space Invaders, bref, La référence. Deux ans déjà. Ça fait deux ans que Virgin Games avait lancé cette bombe. De le voir aujourd'hui réduit à faire figure d'argument de vente pour une compilation me désole profondément. La nostalgie m'étreint. Mais ne laissons pas l'émotion nous envelopper inutilement, et parlons-en donc un peu, de Sorcery (mais est-ce vraiment nécessaire ?).

Vous êtes le défenseur du Bien. Contre qui ? Contre le Mal, tiens. Votre mission consiste à délivrer votre pays de l'emprise maléfique d'un néo-cromancien. Vous disposez pour ce faire de huit magiciens hyper doués, qui ne seront pas de trop pour pénétrer (hum) dans le Château du Mal et abattre le méchant-pas-beau-vilain-hideux. Pour le reste, se référer aux ouvrages.





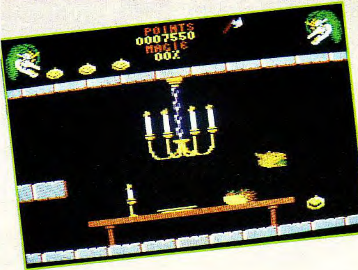
... Le revetan...

Sorcery est bien certes, mais Cauldron II n'est pas mal non plus dans son genre. Quel genre ? Le genre Sorcery, justement. Quoi ? Vous ne connaissez pas Cauldron II ? Je crois pouvoir vous dire sans risque de me tromper que c'est la suite de Cauldron-Tout-Court. L'histoire est fort simple : le héros intrépide et increvable, une citrouille, vous, a vu toutes ses sœurs se faire descendre les unes après les autres par une méchante sorcière maléfique, et a décidé derechef de venger ses défuntes sœurs (avant de les manger, car elle voudrait bien faire un pot-au-feu avec feu ses potes, si vous voyez ce que je veux dire). Votre mission, si vous l'acceptez, est d'envahir le château du mal, de détruire la vilaine sorcière, non sans éviter soigneusement les différentes bébêtes qu'elle aura pris soin de laisser ça et là sur votre chemin et qui pompent votre énergie comme l'éponge, l'eau, et d'en ressortir vivant.

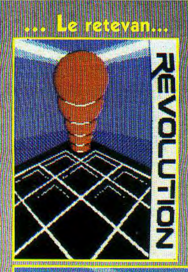
Là aussi, consulter le document d'époque pour en savoir plus sur Cauldron II.



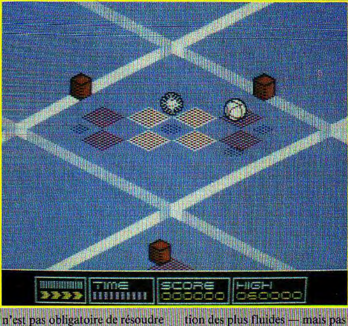




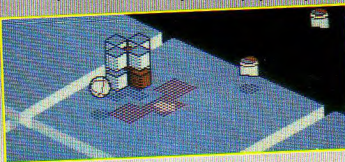
... Le retevan...



Révolution. Que croyez-vous qui se cache derrière ce nom fort orgueilleux ? Une révolution ? En quelque sorte, oui. Car ce logiciel fut le premier en son genre, juste avant de se voir copier sans vergogne par des filous aux noms doucement attirants, genre Impossaball.
Il s'agit pour le joueur averti, de diriger une balle dans un labyrinthe multi-nivelé, avec comme seul et unique but, atteindre le niveau le plus élevé. De plus, des énigmes sont proposées à chaque niveau, qu'il faudra résoudre avant de pouvoir prétendre à la victoire. Fort heureusement, il



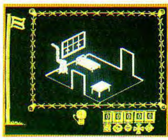
n'est pas obligatoire de résoudre une énigme à un niveau précis pour passer au niveau supérieur, mais il "bas de soie" que toutes devront l'être en fin de jeu.
Le tout est servi par des graphismes fort seyants et une animation des plus fluides — mais pas glaciale — qui prends en compte les lois de l'inertie (mais il n'est pas nécessaire de jouer avec un livre sciences physiques constamment à portée de vue). Une perle rare à proprement parler.

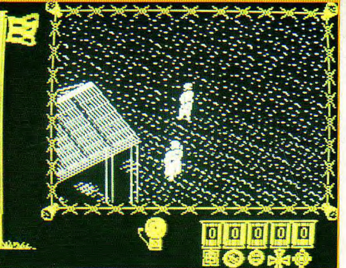




... Et le teveran...

Enfin, je gardais le pire (ou plutôt le moins bon) pour la fin, nous avons The Great Escape, tiré du film du même nom, mais légèrement plus vieux (le film, pas le soft, réfléchissez donc un peu). Vous avez été capturé par les allemands, et placé dans un camp de prisonniers à haute sécurité. Et bien sûr, votre seul but — et raison de survivre — est de vous évader à la première occasion. Il vous faudra pour cela user de tout votre génie, et collecter des objets utiles pour mener à bien votre quête de liberté. Le tout dans des graphismes des plus légers et une animation pas vraiment réussie.
Rien n'est parfait, et The Great Escape est le seul point noir regrettable de cette compilation FIL.





Ça y est, j'ai fini

J'espère que ce titre passera en gros, ça permettra à ceux qui n'auraient pas le courage de lire cet article en entier de passer directement à ce qui les intéresse, la...

CONCLUSION.

Trois excellents logiciels donc, plus un d'une qualité qui laisse légèrement à désirer, voilà le lot de la nouvelle compilation FIL. Nul doute que les plus ferus de bons softs se rueront dessus comme la famine sur le pauvre monde, elle le mérite vraiment. Et si cela ne suffisait pas à les décider, qu'ils apprennent que les modes d'emploi de chacun des logiciels proposés ont été traduits dans la langue de Molière, ce qui n'est pas un moindre mal. Bravo donc FIL, continue dans cette voie, mon petit.



Vous trouverez dans "Amstrad Pro"

Les news 40
Masterfile 8000 43
Central Point Software . 65

DESVERGNES 87

NEWS

Ah le soleil, la mer, le sable fin, lire Amstrad Magazine les pieds dans l'eau, bref ! L'extase des vacances avec un arrière goût d'informatique. Pour ceux d'entre vous qui auraient décidé d'emmener leur ordinateur plutôt que leur conjoint, nous avons préparé la liste des emplettes estivales. Mais ne soyons pas ségrégationniste, il y en aura pour tout le monde...

E.P.S. : la micro de A à Z

E.P.S. (Ecole Professionnelle Supérieure) se porte bien. La preuve est son essor sur trois régions importantes : Paris, Rhône-Alpes et Aquitaine. Depuis 1978 cet organisme privé s'est spécialisé en micro-informatique/électronique offrant des stages de formation pour les jeunes et demandeurs d'emploi. Toutes les formations E.P.S. sont agréées.

Mais là ne s'arrête pas l'évolution "galopante" de cette société. En effet, elle propose depuis peu un progiciel développé à partir de "Wordstar" permettant aux non-voyants d'utiliser un traitement de texte de façon tout-à-fait habituelle. Le principe est relativement simple, tout en étant technologiquement complexe à réaliser. Grâce à la connexion d'un lecteur-optique ainsi que d'une imprimante équipée du système d'impression braille EPS/CA, n'importe quel document pourra être traité et édité. Si le traitement de texte peut dans certains cas motiver à lui seul l'achat d'un ordinateur, il serait dommage, par ailleurs de ne pas pouvoir utiliser toutes les autres ressources de ce dernier. Pour palier à cet état de faits, E.P.S. a créé un éditeur vocal transformant un système d'exploitation tel que le Basic ou encore des progiciels tels que Multiplan, Dbase 2, etc. en logiciels parlants.

Pour plus de renseignements, s'adresser à : E.P.S. Paris, 90, rue d'Amsterdam, 75009 Paris. Tél. (1) 48.74.19.62.

Borland : la différence vraiment différente

Forum des langages. Les communications Minitel vont bon train, il était donc tout naturel que la société Borland y rattache son wagon. Avec le forum des langages, Borland offre à tous les enragés de langages évolués, la possibilité de se rencontrer à n'importe quelle heure du jour et de la nuit. Les buts principaux de ces rencontres par Minitel interposé sont s'instruire, s'informer, se conseiller, se guider, mais aussi et surtout faire profiter tout un chacun de ses découvertes, bref de son expérience. Gros avantage de ce serveur, en dehors de son impact "informatico-culturel" est son accessibilité par le 36.14.

Epistole PC 4.0 : Le "C" au service du texte

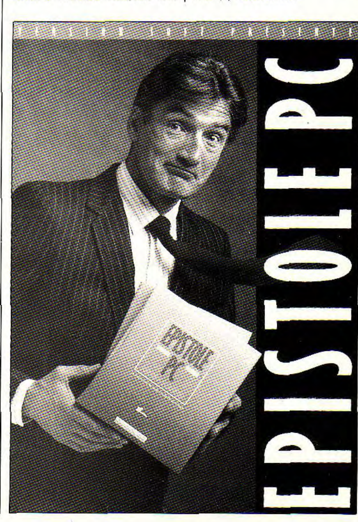
Disponible depuis le 13 mai dernier, le logiciel de traitement de texte Epistole PC n'a pas fini de surprendre. D'abord parce qu'il est écrit en "C", langage qui, comme on le sait, est à la fois très rapide et performant, ensuite parce qu'au-delà des simples fonctionnalités coutumières d'un tel logiciel, il intègre un véritable langage de programmation (macros-fonctions) permettant la mise en page et la photocomposition, mais aussi la production d'actes comprenant des options conditionnelles.

Comme son parent, la version 4.0 se veut le plus proche possible de l'environnement Lotus et Symphony, ce qui représente un avantage de poids. Prenons pour preuve de son succès, l'importance à l'échelle française des marchés déjà conquis tels que la SNCF ou encore le groupe Monoprix-Galeries Lafayettes.

Mais Epistole PC est plus que cela. Doté entre autres d'un correcteur orthographique, d'un mailing conditionnel, de la possibilité de fusionner des textes en mémoire ou à l'impression ou encore d'inclure des graphiques "Free Lance" dans un texte, Epistole permet pour une somme restant dans la moyenne des prix pratiqués à ce niveau (4.400 F HT) de confectionner vos propres revues. Il est à noter que dans ce sens, plus d'une centaine de drivers d'imprimantes à laser, matricielles ou à jet d'encre sont disponibles et compatibles sur toutes les versions d'Epistole PC.

Parmi les imprimantes laser concernées, figure le laser Writer avec laquelle la version 4.0 offre une compatibilité par l'intermédiaire du réseau Apple Talk.

Pour de plus amples renseignements, s'adresser à : Opium SA, 61, rue de l'Arcade, 75008 Paris. Tél. (1) 42.94.01.61.



Publi-base X-MF Version 2.10

Ce système multi-fichiers de gestion de base de données se vantait déjà dans sa précédente version d'être parmi les plus simples et les plus conviviaux, ce qui était d'ailleurs, tout-à-fait justifié. Ces principaux atouts ont bien entendu été préservés dans cette nouvelle version, et ceci bien que l'ajout d'autres fonctions le rendent beaucoup plus efficace. Comme quoi on ne le répètera jamais assez, efficacité et convivialité ne sont pas incompatibles. Ceci dit, les principales nouveautés à l'ordre du jour sont les suivantes :

– Modification interactive de la structure d'un fichier ;
– Intégration de la sélection dans la fontion traitement de texte ;
– Fusion fichier/texte, choix de la sortie : imprimante ou disque ;
– Augmentation de la rapidité du traitement des informations,
– etc.

Rappelons que Publi-Base XMF gère simultanément jusqu'à 4 fichiers pouvant comporter 80 rubriques chacun.



M.E.R.C.I. sur la ligne

Avec le lancement de ces deux ensembles et logiciels concernant le Minitel sur PC 1512, la société M.E.R.C.I. s'assure pour l'avenir, une place de choix dans la télécommunication PC 1 et PC 2, tous deux issus du même père, Mercitel, offrent des spécifications très différentes, destinant l'un à une utilisation plutôt domestique, tandis que l'autre a des vues et des capacités à but professionnel. PC 1 se borne en fait, comme son cousin germain sur CPC à n'être qu'une émulation de Minitel. Lorsque je dis qu'il s'y borne, n'y voyez aucun reproche car après tout, il peut rendre de gros services, tels que la création de mailing à partir de l'annuaire électronique, ce qui n'est déjà pas si mal. PC 2, quant à lui, c'est une autre histoire, c'est la transposition totale du Minitel sur le PC, avec cependant de nombreux avantages, comme la possibilité de se confectionner un annuaire personnel avec codes postaux, le mailing bien évidemment, les procédures de connexion automatique, l'accès au réseau Transpac, j'en passe et des meilleurs...

Ces deux produits sont commercialisés respectivement au prix de 890 F TTC et de 3.490 F HT.

A signaler que la société M.E.R.C.I. qui s'est toujours occupée du PCW distribue désormais un introducteur feuille à feuille très complet qui n'a qu'un seul défaut, son prix : 1.790 F HT.

Pour tous renseignements, téléphoner au : 38.72.22.83.



Zorland C : 2e service...

L'évolution va bon train chez Zorland. En effet, après la parution en avril dernier de la version 1 de ce compilateur, voici aujourd'hui le deuxième épisode d'une série qui, si cela continue ainsi, s'annonce longue. Ne faisons pas de mauvais esprit et voyons les différences justifiant l'apparition de ce nouveau produit. La nouvelle version propose d'une part un compilateur plus complet (ne serait-ce qu'au niveau de la compatibilité ANSI (standard C), d'autre part l'intégration compilateur-éditeur, et enfin l'adjonction d'un "linker", éditeur de liens et d'un gestionnaire de bibliothèques.

Zorland C 2, avec manuels français et anglais, sont commercialisés respectivement à 1.067,40 F TTC et 1.126,70 F TTC par la société *DMS Diffusion, avenue de Salève, 01220 Divonne-les-Bains. Tél. 50.20.79.85.*



Infodip : 21 Mo sur une carte

La société Infodip introduit sur le marché un disque dur de 21 Mo : la HD Card. D'une installation particulièrement facile et d'un encombrement restreint (1 slot 1/2), la HD Card est configurable en C ou D. Dotée d'un jeu de câbles supplémentaires, elle peut également contrôler un second disque dur. Sa faible consommation (moins de 11 Watts) lui assure une intégration possible dans la quasi-totalité des systèmes PC et compatibles, XT et AT. Le temps d'accès de ce disque est de 80 ms. La HD Card est vendue au prix alléchant de 5.450 F HT.

Pour plus de renseignements, s'adresser à Infodip, 154, rue Jean Jaurès, 92800 Puteaux. Tél. 47.28.47.00.

Turbo C à nu

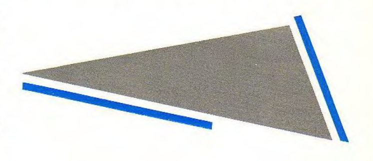
Le 14 mai dernier, Philippe Kahn annonçait officiellement, au cours d'une conférence réunissant à Washington les responsables informatiques d'agences gouvernementales, le lancement de Turbo C. Après avoir précisé le nombre de commandes déjà reçues, qui était alors de 35.000, il a déclaré que la commercialisation des codes sources de la bibliothèque d'exécution se ferait avant la fin de l'année. Ceux-ci seront donc fournis dans un proche avenir directement avec le logiciel, ou seuls (au choix) au prix de 3.995 F HT. De quoi intéresser nombre de développeurs de haut niveau.

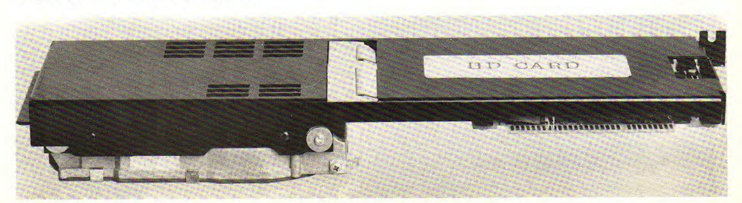
Larousse + Borland = Alpha

Développé pour fonctionner sur PC et compatibles, Alpha est un produit réunissant le savoir de deux sociétés dans leur domaine respectif. Comme l'on peut s'en douter, ce logiciel n'est rien moins qu'un outil d'aide à la rédaction doté d'un système de correction orthographique ainsi que d'un réservoir à synonymes. Alpha devrait être disponible dès la rentrée scolaire 1987 au prix de 995 F.

Logicys : les quatre mousquetaires de la bureautique... PC

Comptabilité, facturation, paye et gestion sont, pour reprendre l'accroche de la société Logicys, "les clés de l'efficacité". Il est vrai que pour un prix relativement faible (2.480 F HT pour la gestion commerciale et 1.680 F HT pour le reste de la gamme), l'ensemble offre une panoplie bureautique complète.
Trois des logiciels sont écrits en Turbo Pascal, synonyme de rapidité, un tour de plus dans le sac des programmes Logicys.
Pour de plus amples renseignements, s'adresser à : Logicys, Centre Emeraude, Cidex 47, 33150 Cenon. Tél. 56.40.94.75.





MASTERFILE 8000, LES RÈGLES D'OR DE LA GESTION DE FICHIERS

Stocker, chercher, afficher et enfin imprimer les données fournies par l'utilisateur, tels sont les premiers devoirs d'un gestionnaire de fichiers. Masterfile 8000 remplit, bien évidemment ces fonctions et heureusement beaucoup d'autres que nous tâcherons de vous faire découvrir au fil des lignes.

M A S T E R F I L E   8 0 0 0

Version 1.4

© 1987 Campbell Systems, England
Traduction et adaptation française
© Sémaphore Logiciels 1283 La Plaine - Suisse

-- Votre numéro de série: 87040021 -- (Appuyez une touche)

Lect.:A Fich: | Enreg.: | Select : | Ind: | Format:

Règle 1, l'organisation

Masterfile est sans limite, ce qui veut dire que contrairement à la plupart des autres gestionnaires de fichiers, il autorise le traitement de données dont la longueur importe peu. En fait si cette façon de procéder est tout-à-fait transparente à l'utilisateur, elle offre par ailleurs un avantage au niveau place tenue en mémoire ou sur disque, qui se trouve ainsi réduite à sa plus simple expression. Notez que ceci ne signifie pas le moins du monde l'anarchie et qu'à l'instar des autres programmes du même genre Masterfile 8000 requiert lui aussi un minimum d'organisation. Une restriction toutefois : une attention particulière devra être fournie lors de la planification d'un nouveau fichier, quant à son volume.
Bien qu'il ne s'agisse pas à proprement parler d'une innovation, la non-interactivité voulue, existante entre affichage et stockage, représente à elle seule un réel avantage pratique, ne serait-ce que dans la possibilité ainsi offerte de définir différents formats d'édition assignés aux mêmes champs – rappelons à ce sujet, que le champ est au gestionnaire de fichier ce que les dimensions d'une étiquette sont à une adresse. Métaphore mise à part, un champ correspond ni plus ni moins à la place réservée à l'entrée d'une donnée – ainsi, il est possible d'obtenir des affichages aussi divers que des cartes d'index et des étiquettes d'adresses, à n'importe quel moment.

Règle 2 : présentation

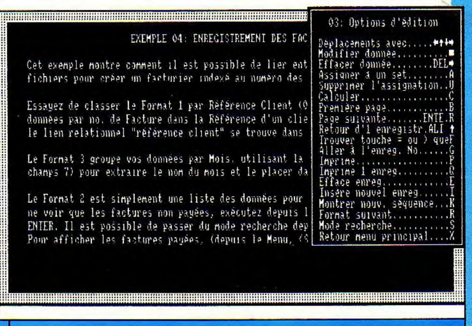
On a reproché fréquemment aux logiciels sous CP/M de souffrir d'un manque chronique d'embellissement. Plus que de la puérile esthétique, Masterfile 8000 offre des options d'affichages pratiques avec entre autres, la possibilité d'élargir l'interligne au pixel près, ou encore d'obtenir des caractères géants – on tâte ici ce qui a fait le succès de Macintosh : le Wysiwig (ce que vous voyez est ce que vous obtenez) – si seulement cela pouvait être généralisé aux autres logiciels tels que – allez, au hasard – Locoscript !...

Passons aux choses sérieuses

Mastefile 8000, au demeurant très simple d'emploi, a dans un souci d'apprentissage aisé, tout à l'honneur de l'éditeur, été doté d'une large palette de fichiers d'exemples. Couvrant une large tranche d'application, ils permettent à tout utilisateur de se faire la main, avec l'éventuelle possibilité d'en découvrir une, proche de l'idéal correspondant à sa situation.
La plupart des fichiers programme présents sur la disquette sont obligatoirement chargés en mémoire virtuelle (disque M). Cependant, certains modules peuvent être temporairement mis à l'écart tels que : exportation, importation et calcul entre champs, dans le simple but de préserver une place mémoire plus importante. Pour ce faire, Masterfile 8000 est muni d'une option de personnalisation permettant de spécifier quels modules devront être chargés.
Comme nous venons de le voir, le logiciel travaille essentiellement en RAM disque – avantage ou inconvénient ? – Avantage, à n'en point douter, puisque cela permet, le cas échéant de récupérer un fichier effacé prématurément. A noter tout de même que le propre de la RAM étant d'être un tantinet volatile, une sauvegarde de sécurité exécutée à point nommé ne sera pas inutile, sinon, gare à la panne de courant impromptue...
Pour la petite histoire, sachez que Masterfile 8000 est "idiotproof". C'est nouveau, ça vient de sortir, se référer à la définition de "waterproof" pour en connaître l'équivalence... Si l'on en croit les éditeurs, il s'agirait d'un logiciel à l'épreuve de l'"idiotie". Bref, ni un labyrinthe infernal, ni un logiciel sujet aux "plantages" éhontés...

Côté pratique

Masterfile 8000 est conçu de telle manière qu'il entre sans cesse en dialogue avec l'utilisateur par l'intermédiaire de messages ou menus ; soit pour rappeler son occupation présente, soit pour signaler un fait imminent. Il est bien évident qu'un choix s'offre à cet instant de répondre de manière effective à une éventuelle question, ou bien d'ignorer purement et simplement en annulant.
Ici encore, la personnalisation du programme est possible en assignant ou non un bip sonore à chaque affichage de message. Doté de menus sélectifs, découlants en arborescences du menu principal, Masterfile 8000



offre une multitude de facilités. De la gestion disque, catalogue amélioré permettant la fusion, l'importation, l'effacement et bien évidemment le chargement d'un fichier, à l'affichage de l'occupation en RAM disque, aucune impasse n'a eu lieu sur quelque sujet que ce soit.

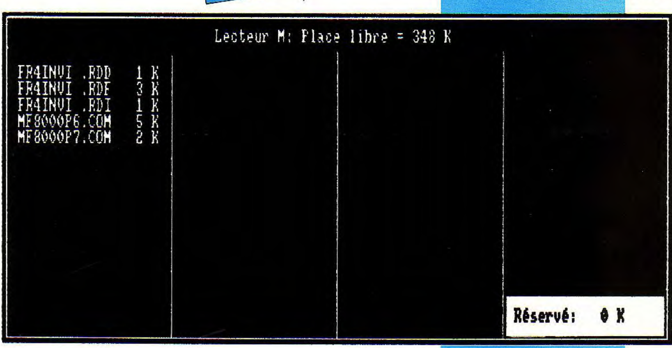
Rapide pour un Suisse

Masterfile vient confirmer à son tour que la lenteur dont on affuble si librement nos voisins n'est qu'une légende... Ou alors, c'est qu'il n'est pas fait à leur image. Bon, tout ceci pour dire que ce programme, malgré l'étendue de ses capacités, qui tiennent à la fois du traitement de texte et du gestionnaire de fichier, est bigrement rapide – l'utilisation optimale du drive M n'y est pas étrangère, bien sûr, même si cela peut entraîner occasionnellement quelques incidents, voir plus haut.

En conclusion, nous pouvons dire que Masterfile 8000 est non seulement, l'un des meilleurs, voire le meilleur logiciel rapport qualité/prix de ce genre actuellement sur PCW mais qu'il a aussi l'extraordinaire faculté d'être accessible à tous, ne serait-ce que d'un niveau purement pratique. A signaler que la documentation l'accompagnant se lit facilement tout en étant très complète. Mélange rare, exemple à suivre...

Georges Brize

Editeur : Sémaphore
Genre : gestionnaire de fichiers
Support : disquette
Intérêt : ★★★★★
Difficulté : ★★★
Appréciation : ★★★★★



(Appuyez une touche)

Lect.:A Fich:FR4INVI Enreg.: 00026 Select :00026 Ind:Numéro Facture Format:5

CENTRAL POINT SOFTWARE ET PC MART, LES COPIEURS COPIÉS...

Le comble d'un éditeur de copieurs renommé, est d'être incopiable, aussi CPS (PC Mart pour la France) ne prend aucune précaution contre ce genre de problèmes. Ce phénomène du "without protect", sans protection qui peut apparaître comme une révolution en notre bon pays de France est de longue date adopté Outre-Atlantique par bon nombre d'éditeurs. Le paradoxe est à son paroxysme lorsque l'on songe que le nombre de copies diminue considérablement de ce simple fait aux Etats-Unis.

Selon les dirigeants de CP Software et de PC Mart, respectivement M. Michael Brown et M. Arthur G. Piotrowski, la copie n'est un jeu que si elle est défendue. Fait relativement ennuyeux pour une firme dont le produit choc a été, et est toujours le célèbre Copy II PC. Cette évolution massive vers une libéralisation du logiciel se ressent tout-à-fait dans les chiffres fournis. Le nombre de ventes de Copy II (premier produit phare de CPS) est actuellement de 100.000, tandis que PC Tools nettement plus récent sur le marché en est à 50.000 exemplaires environ et affiche à l'heure actuelle un cœfficient de vente trois fois supérieur au logiciel de copie précité.

Si l'on peut reprocher à certains copieurs d'être de pures incitations à la "débauche", souvent à juste titre d'ailleurs, la petite nouveauté "technicologico-softwaresque" de CPS, j'ai nommé Option Board, n'entre plus du tout dans ce cadre. Primo, il s'agit d'une carte (bien évidemment accompagnée d'un logiciel) et, secundo, elle n'offre plus que la possibilité de copie analogique, sans les à-côtés tant prisés par les "pirates" et tant méprisés par les éditeurs jaloux de leurs créations.

Qualifiée par ses créateurs comme la carte de copie universelle, l'Option Board est destinée avant tout à l'utilisation des grands comptes, qui préfèrent, ne serait-ce que par prudence, distribuer à leurs employés une copie plutôt que l'original. Le principal avantage de cette carte, aux yeux des créateurs est bien sûr sa faculté de recopie point par point – un logiciel protégé conservant sa protection d'origine. N'oublions pas son prix, très raisonnable pour un package logiciel – hard qui s'élève à 1.500 F TTC.

Comme le numéro de version l'indique, PC Tools n'en est pas à ses balbutiements. Même si sa sortie sur le marché PC est encore relativement récente, ce gestionnaire de fichiers et répertoires fait montre d'une grande expérience. Prenons-en pour preuve l'arrivée de cette version 3, auquel CPS a ajouté les meilleurs fonctionnalités trouvées jusque-là dans les logiciels Mace, Norton, etc...

Norton avec lequel d'ailleurs PC Tools offre certaines similitudes de présentation, la ressemblance s'arrête là. En effet, PC Tools, contrairement à son concurrent ne se compose que d'un seul logiciel, celui-ci étant résidant. Le seul inconvénient que l'on puisse trouver à cet utilitaire au demeurant très efficace, est l'importance de la taille requise pour son utilisation – 128 K sans overlay et 64 K dans le cas contraire. L'une des grandes améliorations de PC Tools V.3 par rapport à la version précédente est d'être réellement résidant, tout comme Sidekick, PC Tools V.3 est commercialisé au prix de 500 F TTC.

Artware-PC Mart, 3, rue Olive, 75018 Paris. Tél. (1) 42.02.08.08 – 42.02.03.74.

D. Plombet

MEA CULPA

* Concernant le programme "MONDE", hors-série N° 2 page 11 : Ce listing a été conçu sur un CPC autre que 464. Ce qui explique que certaines instructions (Graphics Pen...) ne passent pas sur le 464. Pour "adapter" ce listing, suivez les indications suivantes :

990 REM
4045 REM
5070 REM
5081 REM
5140 REM
5152 REM

Enlevez les lignes 10646 et 10647.

Enlevez également toutes les instructions FILL... dans les lignes suivantes : 1500, 1620, 1640, 1660, 1740, 1760, 1780, 1830, 1860, 1880, 1900, 1920, 1940, 1960, 2000, 2020, 2060, 2080, 2110, 2130, 2150, 2170, 2220, 2250, 2270, 2310, 2330, 2350, 2370, 2390, 2410, 2430, 2450, 2470, 2490, 2495, 2710.

Enlever les FILL... de 2790 à 2912.

Ceci fait, l'ensemble sera bien entendu beaucoup moins attrayant (absence de couleurs de fond) puisqu'en "fil de fer" mais fonctionnera. A vous maintenant...

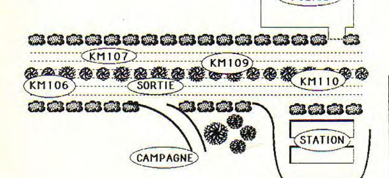
CRÉEZ VOTRE PROPRE JEU D'AVENTURE EN LOGO

UN EXEMPLE DE SCÉNARIO

Nous vous l'avions promis le mois dernier : tout ceux qui ont suivi le précédent article ont maintenant compris la logique du jeu d'aventure en logo. Voici donc un exemple de scénario.

Un exemple de scénario

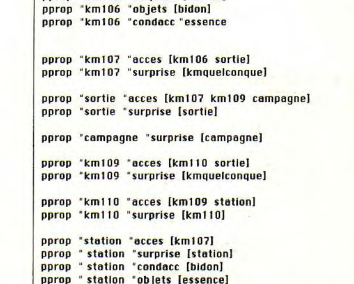
Voici, histoire que tout soit bien clair pour vous, un exemple de scénario. Il est bien sûr très simple et présente peu d'intérêt mais vous pourrez l'utiliser comme modèle. Cependant, nous sommes prêts à parier que quelqu'un qui n'a pas lu le scénario ne trouve pas la solution du premier coup (Il y a bien sûr quelques pièges).
C'est la panne sèche ! A 11 heures du soir sur une autoroute déserte. Votre voiture garée sur la bande d'arrêt d'urgence, vous voilà parti à la recherche du précieux carburant. Attention, cette marche va vous épuiser et si vous vous égarez, vous risquez bien de ne pas avoir la force de revenir à votre voiture



Le scénario "autoroute" en logo

LE SCENARIO "AUTOROUTE" EN LOGO

```
make "sante 6
```



```
make "objjoueur [argent carte cle permis carte.identité]
make "posjoueur "km106

pprop "km106 "acces [km107]
pprop "km106 "surprise [km106]
pprop "km106 "objets [bidon]
pprop "km106 "condacc "essence


pprop "km107 "acces [km106 sortie]
pprop "km107 "surprise [kmquelconque]

pprop "sortie "acces [km107 km109 campagne]
pprop "sortie "surprise [sortie]

pprop "campagne "surprise [campagne]

pprop "km109 "acces [km110 sortie]
pprop "km109 "surprise [kmquelconque]

pprop "km110 "acces [km109 station]
pprop "km110 "surprise [km110]

pprop "station "acces [km107]
pprop " station "surprise [station]
pprop " station "condacc [bidon]
pprop " station "objets [essence]
```

Les procédures associées au scénario "Autoroute"

LES PROCÉDURES ASSOCIÉES AU SCÉNARIO "AUTOROUTE"

```
to km106
ct
if memberp "essence :objjoueur
   [pr [bravo, vous êtes sauvé] stop]
pr [C'est la panne sèche, à 11 heures du soir]
pr [sur l'autoroute déserte]
end
```

```
to kmquelconque
pr [Ouf, encore 1 km de moins]
make "sante :sante - 1
end

to sortie
pr [Tiens !!! Une sortie...]
end

to km110
pr [Zut !!! Un contrôle de police]
if memberp "carte.identité :objjoueur [stop]
pr [Vous êtes embarqué au poste de police]
pr [pour contrôle d'identité]
make "posjoueur "police
end

to station
pr [Enfin !! Une station]
end

to campagne
pr [Vous vous égarez dans la campagne]
pr "
```

```
pr [A cette heure-ci, pas un chat pour]
pr [vous renseigner...]
end
```

Voilà, maintenant, c'est à vous de jouer. Taper le programme qui ne vous demandera pas plus d'un quart d'heure si vous connaissez LOGO, mais écrire un scénario demande un peu plus de réflexion. Voici quelques conseils:

- Préparez d'abord votre scénario entièrement sur papier avant de le programmer.
- Testez vos oeuvres: il est facile de faire un jeu impossible (un objet qui est indispensable pour pénétrer dans une pièce et qui se trouve justement dans cette pièce, trop peu de points de santé pour faire tout le parcours, etc...)
- Soignez particulièrement les procédures qui affichent la description des lieux, ce sont elles qui donnent l'ambiance de votre jeu.

Avec ces petits trucs et un peu d'imagination, il est possible de réaliser des scénarios qui sont de vrais casse-tête. N'oubliez pas que celui qui joue n'a pas accès directement aux informations du scénario, il doit tout trouver par tâtonnements ou déductions. Nous vous souhaitons beaucoup de plaisir.

FLIGHT SIMULATOR

Flight Simulator est un simulateur de vol et de combat. Votre mission sera de détruire un avion espion survolant votre base. Pour cela, vous décollerez en effectuant les manœuvres suivantes :

* presser Q et <ESPACE>
* presser U pour le train d'atterrissage
* régler les coord. X et Y (environ 7,7)
* prendre de l'altitude (Q et ESPACE).

Lorsque vous serez derrière l'avion ennemi, placez-vous juste derrière lui, ajustez-le dans votre viseur et faites feu ! Attention, si par malheur il arrive à se placer derrière vous, vous êtes perdus... Sauf si votre ennemi vous a envoyé au paradis, vous devrez encore rentrer à la base et atterrir (surveillez donc votre carburant). Pour cela, effectuez les manœuvres suivantes :

* placez l'avion à plat par raport à l'horizon
* appuyez sur B, W et poussez en avant sur le manche. Ça descend alors tout seul.... Bon vol !

Olivier Hubart

Commandes principales du simulateur :

Q = moteur +
W = moteur −
U = train d'atterrissage ↑
D = train d'atterrissage ↓
Joystick ou flèches = Coord. X et Y
ESPACE = Post-combustion
B = Aérofreins.

```
10 REM NE PAS TAPER LES CODES DE CO [3899]
NTROLE ENTRE CROCHETS
20 ' PAR OLIVIER HUBART             [1447]
30 ' petite touche ENTER -> LIST MO [3186]
DE 2
40 KEY 139,"PEN 1:INK 1,26:INK 0,0: [2852]
PAPER 0:MODE 2:LIST"+CHR$(13)
50 ' presentation                   [434]
60 '                                [117]
70 MODE 1                           [506]
80 INK 0,0:PAPER 0:BORDER 0:INK 1,2 [6527]
6:INK 2,2,6:INK 3,6,2:PEN 1:LOCATE
6,12:PRINT"FLIGHT SIMULATOR se char
ge ..."
90 PLOT 0,0,2:DRAW 639,0:DRAW 639,3 [2559]
99:DRAW 0,399:DRAW 0,0
100 PLOT 5,2,1:DRAW 634,2:DRAW 634, [2646]
397:DRAW 5,397:DRAW 5,2
110 PLOT 8,4,3:DRAW 630,4:DRAW 630, [3980]
395:DRAW 8,395:DRAW 8,2
120 ENV 2,10,-1,8,5,-1,4:ENT -2,80, [3708]
1,1,20,2,1:SOUND 4,40,200,15,2,2,20
130 PLOT 50,200,1:DRAW 590,200:DRAW [4902]
 600,215:DRAW 590,230:DRAW 50,230:D
RAW 40,215:DRAW 50,200
140 INK 0,0:PAPER 0:BORDER 0:INK 1, [6527]
26:INK 2,2,6:INK 3,6,2:PEN 1:LOCATE
 6,12:PRINT"FLIGHT SIMULATOR se cha
rge ..."
150 RUN"!FLIGHT2"                   [1178]
160 ' faire SAVE"FLIGHT"            [993]
170 ' faire NEW                     [434]
```

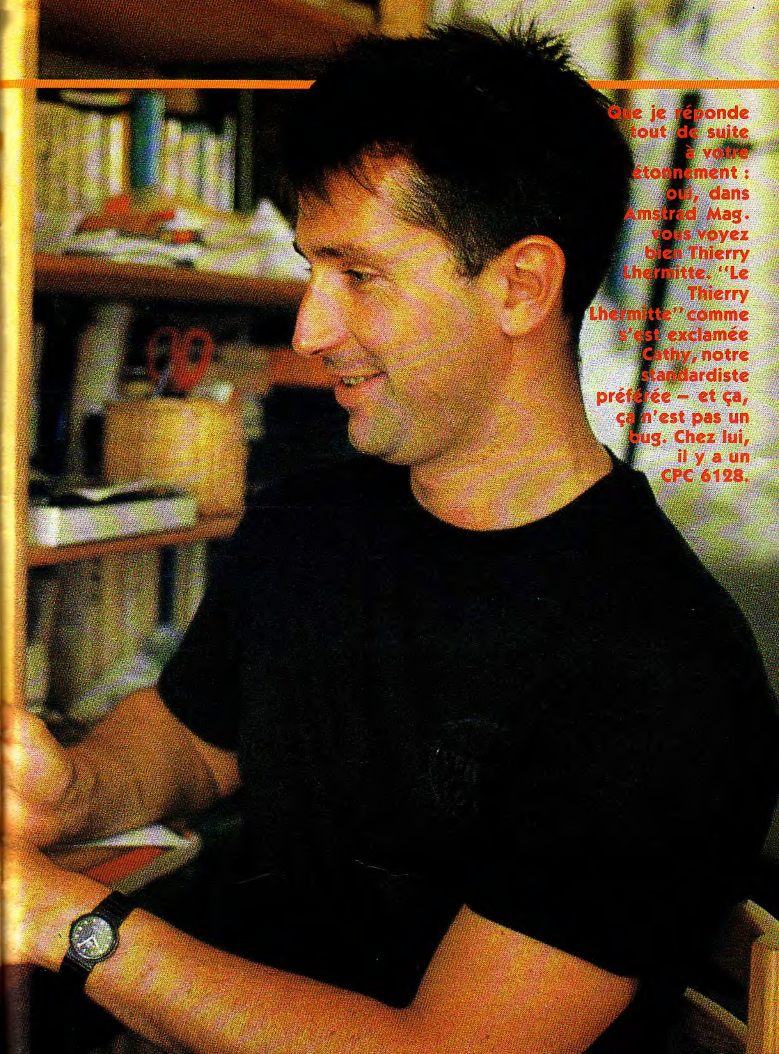
```
1 REM NE PAS TAPER LES CODES DE CON [3899]
TROLE ENTRE CROCHETS
"X"s'obtient en pressant si [3858]
multanement < CTRL > et < X >
20 ' faire NEW:taper le programme n [1335]
os 2
30 ' petite touche ENTER -> list:mo [4593]
de 2:symbol after 255
40 KEY 139,"pen 1:symbol after 255: [4667]
mode 2:list"+CHR$(13)
50 ' *******************            [665]
60 ' *  OLIVIER HUBART   *          [944]
70 ' *     presente      *          [974]
```

suite page 79

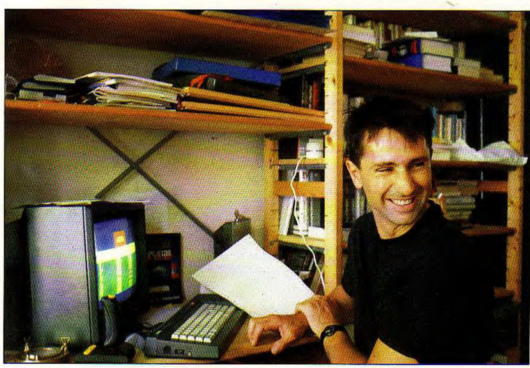
THIERRY LHERMITTE :

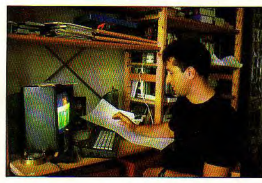
“Ce qui ne va pas dans l’informatique, c’est les bugs !”





Que je réponde tout de suite à votre étonnement : oui, dans Amstrad Mag. vous voyez bien Thierry Lhermitte. "Le Thierry Lhermitte" comme s'est exclamée Cathy, notre standardiste préférée – et ça, ça n'est pas un bug. Chez lui, il y a un CPC 6128.







C'est Marion Vannier, la remarquable "Pédégette" d'Amstrad France qui me l'avait dit, lors du Sicob. A la question "comment se portent les CPC", elle avait répondu, très contente, qu'ils se vendaient toujours très bien et que "même Thierry Lhermitte est venu sur le stand pour nous dire qu'il en avait acheté un et qu'il en était satisfait".
Vous nous connaissez, toujours à l'affût du scoop, ou du reportage sympa (et surtout quand il a de beaux yeux, je préfère le reconnaître tout de suite, cela vous évitera peut-être de vous faire toute une série de réflexions à la noix, comme celles que j'ai entendues de la part de mes collègues mâles et à peine distingués !!), nous nous dîmes : "c'est bon ça coco, on va aller voir Thierry". Hop !
Et un jour, j'eus le plaisir d'avoir au téléphone Mme Hélène Lhermitte, et un peu plus tard Thierry Lhermitte lui-même, ce qui provoqua un émoi considérable au niveau du standard !
Hier matin, nous étions chez lui avec son 6128, Textomat et Spindizzy.

"C'est pas normal que les programmes ne marchent pas à 100 %"

Le 6128 a été acheté au moment des fêtes 86-87 et il sert à plusieurs membres de la famille. L'ex-Ripoux écrit tout son courrier avec Textomat. Il s'est appris à programmer en Basic, juste pour le plaisir de comprendre comment, par exemple, on arrivait à faire un ovale à l'écran. Quelquefois, il joue – il aime beaucoup Spindizzy avec un nombre de vies illimité sinon c'est l'horreur – ou Trivial Pursuit avec lequel il se marre, en faisant croire aux copains novices dans le monde des micros, qu'il faut absolument répondre au CPC en le regardant bien en face "je ne sais pas" (s'il "sèche"), ou mieux encore "I don't know" (because Trivial Pursuit est un jeu anglais).
Il utilise aussi beaucoup l'ordinateur pour apprendre des choses à ses enfants. Domaine éducatif où il décerne des prix de qualité sans hésitation : "Apprends-moi à écrire" (logiciels Nathan-Ecoles), c'est génial, son fils de six ans ne s'en lasse pas ; par contre le "Kid-kit" (Infogrames) c'est : "incompréhensible pour moi qu'on puisse faire des choses pareilles, alors que soi-disant on veut apprendre quelque chose aux enfants. Ils ne donnent même pas le "RUN" de départ, c'est complètement insensé".
Vous vous en êtes peut-être aperçus à travers ces quelques réflexions : c'est sympathique d'écouter Thierry parler de l'un de ses hobbys. Il est complètement intéressé par la micro et ses capacités, mais ne fait pas partie des "amoureux fous" qui gobent avec un ravissement éperdu tout ce qu'on leur propose et même le pire.
Au contraire. Il a passé des nuits sur le guide de l'utilisateur et certaines initiations au Basic, preuve qu'il était "mordu", mais affirme immédiatement avoir vu beaucoup de programmes "débiles, complètement désespérants", des "jeux où on ne donne même pas la règle", des "traitements de textes – Tassword – où on ne peut vraiment pas appeler un menu, le paquet d'informations en haut de l'écran". Dur, "le" Lhermitte, mais certainement parce qu'estimant qu'un bon logiciel est d'abord un programme accessible à tous et rapidement.

Digitaliser les mers du Sud

Grâce à un copain, "un vrai allumé, Dominique Charrier, qui travaillait auparavant dans une boîte de réalisation d'images de synthèse", il s'est perfectionné. Tout joyeux il nous a montré sa dernière "œuvre", un jeu de roulettes (où j'ai d'ailleurs perdu un "max de blé" pendant que le photographe faisait rien qu'à tout rafler, mais enfin bref).
Actuellement il a un souci de plus en plus urgent qu'il n'a pas réussi à résoudre. Dans très peu de temps, il part en vacances en bateau sur les mers lointaines et il préfèrerait pouvoir emporter toutes ses cartes marines sous forme d'images digitalisées.
Le CPC pourra-t-il tout engranger ? Question complètement angoissante à laquelle j'ai préféré répondre en envoyant notre "Spécialiste" de l'image : Eric Charton.
Eric parviendra-t-il à aider Thierry à réussir l'informatisation de son voyage ? Le suspense est profond... Nous le saurons peut-être dans quelques mois, auquel cas, ce serait une "première" pour l'ex-bronzé, Amstrad, Eric Charton et la navigation en haute mer. En attendant souhaitons-leur "bonnes vacances" à tous : Thierry, sa famille et le 6128.

Mireille Massonnet

suite de la page 74

```
80 ' * FLIGHT SIMULATOR *              [1130]
90 ' *   OISSEL 76350   *              [783]
100 ' *   le 8/10/86    *              [516]
110 '*******************               [665]
120 INK 1,26:INK 0,0:BORDER 0:INK 2 [1685]
,13:PEN 1:PAPER 0:GOTO 1410
130 '                                  [117]
140 MODE 1:INPUT "Quel est votre no [3815]
m";nom$
150 SYMBOL AFTER 32                    [1296]
160 SYMBOL 48,&X0,&X1111110,&X10000 [4901]
10,&X1000010,&X1000010,&X1000010,&X
1000010,&X1111110
170 SYMBOL 49,&X0,&X110,&X10,&X10,& [3040]
X10,&X10,&X10,&X10
180 SYMBOL 50,&X0,&X1111110,&X10,&X [3536]
10,&X1111110,&X1000000,&X1000000,&X
1111110
190 SYMBOL 51,&X0,&X1111110,&X10,&X [3061]
10,&X1111110,&X10,&X10,&X1111110
200 SYMBOL 52,&X0,&X1000000,&X10000 [4441]
00,&X1000100,&X1000100,&X1111110,&X
100,&X100
210 SYMBOL 53,&X0,&X1111110,&X10000 [3120]
00,&X1000000,&X1111110,&X10,&X10,&X
1111110
220 SYMBOL 54,&X0,&X1111110,&X10000 [6156]
00,&X1000000,&X1111110,&X1000010,&X
1000010,&X1111110
230 SYMBOL 55,&X0,&X111110,&X10,&X1 [4572]
0,&X10,&X100,&X100,&X100
240 SYMBOL 56,&X0,&X1111110,&X10000 [3853]
10,&X1000010,&X1111110,&X1000010,&X
1000010,&X1111110
250 SYMBOL 255,&X0,&X0,&X11000,&X10 [2786]
111101,&X11111111,&X11000
260 SYMBOL 57,&X0,&X1111110,&X10000 [4537]
10,&X1000010,&X1111110,&X10,&X10,&X
1111110
270 INK 0,0:PAPER 0:INK 1,26:PEN 1: [2359]
BORDER 0:INK 8,18
280 'dessin cocpit                     [1203]
290 MODE 0:INK 2,13:INK 3,18           [2004]
300 FOR kd=1 TO 170 STEP 2:PLOT 1,k [11809]
d,2:DRAW 639,kd:NEXT:FOR kje=170 TO
 230 STEP 2:PLOT 0,kje,3:DRAW 639,k
je:NEXT:FOR fg=170 TO 200 STEP 2:PL
OT 0,170,2:DRAW 100,fg:DRAW 539,fg:
DRAW 639,170:NEXT
310 LOCATE 2,24:PRINT"FLIGHT"          [2246]
320 INK 4,2                            [67]
330 INK 6,6                            [55]
340 FOR phe=230 TO 400 STEP 2:PLOT  [4187]
0,phe,4:DRAW 639,phe:NEXT
350 FOR ploj=370 TO 400 STEP 2:PLOT [2769]
 1,ploj,1:DRAW 639,ploj:NEXT
360 FOR ame=417 TO 605 STEP 2:PLOT  [4359]
ame,47,0:DRAW ame,150,0:NEXT
370 FOR hg=50 TO 150 STEP 2:PLOT 30 [3403]
,hg,0:DRAW 80,hg:NEXT
380 FOR gh=50 TO 150 STEP 2:PLOT 11 [2789]
0,gh,0:DRAW 160,gh:NEXT
390 FOR gr=50 TO 150 STEP 2:PLOT 19 [2005]
0,gr,0:DRAW 240,gr:NEXT
400 LOCATE 14,24:PRINT CHR$(241):PE [4409]
N 8:LOCATE 15,24:PRINT" ";CHR$(231)
;CHR$(231);CHR$(231)
410 FOR HGF=10 TO 70 STEP 7:PLOT 27 [8774]
0,HGF,0:DRAW 380,HGF:NEXT:PAPER 2:P
EN 0:LOCATE 9,15:PRINT CHR$(231);"
";CHR$(231):PAPER 0
420 PEN 1:AMS=0:q=INT(RND*36+10):w= [8948]
INT(RND*36+10):train=18:INK 8,train
:y=230:x=230:alti=50:speedi=50:engi
ne=50:' courbe pricipale
430 '                                  [117]
440 FOR fuel=199 TO 0 STEP -1          [1125]
450 IF ams>0 THEN w=0:q=0              [961]
460 IF q>=36 THEN q=q-36               [2144]
470 IF q<=0 THEN q=36                  [1142]
480 IF w>=36 THEN w=w-36               [805]
490 IF w<=0 THEN w=36                  [663]
500 IF alti=50 OR alti<50 THEN alti [1319]
=alti+2
510 IF ALTI<52 AND X>Y OR ALTI<52 A [3066]
ND X<Y THEN GOTO 1980
520 IF alti=150 OR alti>150 THEN al [1661]
ti=alti-2
530 PLOT 220,200,0:DRAW 220,300,0:D [13070]
RAW 420,300:DRAW 420,200,0:PLOT 220
,225,0:DRAW 420,225,0:PLOT 320,280,
9:PLOT 320,245:PLOT 285,263:PLOT 35
5,263:PLOT 340,290,2:DRAW 400,290:P
LOT 280,295,2:DRAW 415,295:PLOT 320
,263,0
540 PLOT 110,alti,6:DRAW 160,alti   [1537]
550 PLOT 110,alti+1,0:DRAW 160,alti [1724]
+1
560 IF INKEY(54)=0 THEN speedi=spee [1225]
di-2
570 IF speedi=148 OR speedi>148  TH [2183]
EN speedi=speedi-3
580 IF speedi<51 THEN speedi=speedi [1692]
+3 .
590 IF speedi<52 OR speedi=52 THEN  [2771]
speedi=speedi+2
600 IF engine=150 THEN engine=engin [2176]
e-4
610 PLOT 190,speedi,7:DRAW 240,spee [7459]
di,7:PLOT 190,speedi+1,0:DRAW 240,s
peedi+1,0:PLOT 190,speedi+3,0:DRAW
240,speedi+3
620 IF engine=50 THEN engine=engine [2017]
+4
```

```
630 IF engine<100 THEN speedi=speed [1500]
i-1
640 LOCATE 16,19:PEN 3:PRINT CHR$(6 [6493]
0):PEN 1:LOCATE 15,19:PRINT" ":LOCA
TE 15,18:PRINT" ":LOCATE 15,20:PRIN
T" "
650 IF q<2 OR q>18 THEN LOCATE 15,1 [3118]
8:PEN 4:PRINT CHR$(255):PEN 1
660 IF ams>0 THEN w=0:q=0           [961]
670 IF q>10 AND q<18 THEN LOCATE 15 [4072]
,20:PEN 4:PRINT CHR$(255):PEN 1
680 IF q>2 AND q<10 THEN LOCATE 15, [4064]
19:PEN 4:PRINT CHR$(255):PEN 1
690 IF alti>120 AND w=11 AND q=9 OR [3644]
 alti>120 AND w=10 AND q=9  THEN GO
SUB 1920
700 IF AMS=1 AND ALTI<55 AND SPEEDI [3522]
<55 AND ENGINE<55 THEN GOTO 1930
710 IF engine>100 THEN speedi=speed [565]
i+0.5
720 INK 7,6:PLOT 30,engine,7:DRAW 8 [2655]
0,engine
730 IF engine=50 OR engine=52 THEN  [827]
alti=52
740 LOCATE 9,18:PRINT w:LOCATE 9,20 [2335]
:PRINT q
750 IF w<2 THEN PEN 1:LOCATE 14,18: [1338]
PRINT"+"
760 IF w>19 THEN PEN 1:LOCATE 14,18 [2414]
:PRINT"-"
770 IF q<2 THEN PEN 1:LOCATE 14,20: [2493]
PRINT"+"
780 IF q>10 THEN PEN 1:LOCATE 14,20 [2088]
:PRINT"-"
790 IF w>2 AND w<19 THEN LOCATE 14, [3143]
18:PRINT"#"
800 IF q>2 AND q<10 THEN LOCATE 14, [2136]
20:PRINT"#"
810 PEN 3:LOCATE 18,19:PRINT CHR$(1 [9867]
60):LOCATE 17,19:PRINT" ":LOCATE 17
,18:PRINT" ":LOCATE 18,18:PRINT" ":
LOCATE 19,18:PRINT" ":LOCATE 19,19:
PRINT" "
820 IF w<2 THEN PEN 4:LOCATE 17,19: [3078]
PRINT CHR$(255)
830 IF w>2 AND w<19 THEN PEN 4:LOCA [4830]
TE 18,18:PRINT CHR$(255)
840 IF w>19 THEN PEN 4:LOCATE 19,19 [3249]
:PRINT CHR$(255)
850 PEN 1                           [549]
860 IF ams>0 THEN w=0:q=0           [961]
870 IF w>2 AND w<19 AND q>2 AND q<1 [6114]
0 AND alti>120 THEN LOCATE w,q:PRIN
T CHR$ (255):GOSUB 1360
880 IF alti>120 AND w<-5 OR alti>12 [4515]
0 AND w>25 OR alti>120 AND q<-10 OR
 alti>120 AND q>20  THEN GOTO 1970
890 PAPER 0                         [816]
900 IF x<y THEN x=x+0.1             [1680]
910 IF x>y THEN x=x-0.1             [1816]
920 IF engine>56 AND  INKEY(73)=0 T [3506]
HEN alti=alti+0.5
930 IF engine<56 THEN alti=alti-1   [2223]
940 PEN 1:IF INKEY(42)=0 THEN train [3986]
=6:LOCATE 14,24:PRINT CHR$(240)
950 PEN 1:IF INKEY(61)=0 THEN train [4414]
=18:LOCATE 14,24:PRINT CHR$(241)
960 IF INKEY(67)=0 THEN engine=engi [2491]
ne+4:speedi=speedi+1
970 IF INKEY(59)=0 THEN engine=engi [3571]
ne-4:PLOT 30,engine+4,0:DRAW 80,eng
ine+4:speedi=speedi-0.5
980 IF INKEY(73)=0 THEN x=x-1:y=y-1 [2483]
:q=q+1
990 IF INKEY(2)=0 THEN x=x-1:y=y-1: [1595]
q=q+1
1000 IF INKEY(72)=0 THEN x=x+1:y=y+ [1404]
1:alti=alti-1:q=q-1
1010 IF INKEY(0)=0 THEN x=x+1:y=y+1 [2868]
:alti=alti-1:q=q-1
1020 IF INKEY(47)=0 THEN alti=alti+ [1336]
1:speedi=speedi+1
1030 IF INKEY(71)=0 THEN cap=cap-10 [785]
1040 IF INKEY(63)=0 THEN cap=cap+10 [1029]
1050 IF INKEY(74)=0 THEN y=y-1:x=x+ [2397]
1:w=w+1
1060 IF INKEY(8)=0 THEN y=y-1:x=x+1 [1074]
:w=w+1
1070 IF INKEY(75)=0 THEN y=y+1:x=x- [1365]
1:w=w-1
1080 IF INKEY(1)=0 THEN y=y+1:x=x-1 [2231]
:w=w-1
1090 PLOT 1,x+140,1:DRAW 639,y+140: [6280]
PLOT 1,x+139,4:DRAW 639,y+139:PLOT
1,x+138,4:DRAW 639,y+138
1100 IF alti>120 AND alti<129 THEN  [1869]
INK 4,26:INK 8,1
1110 IF alti<120 THEN INK 4,2:INK 3 [2504]
,18:INK 1,26
1120 IF alti>129 THEN INK 1,1:INK 4 [2309]
,1:INK 3,26
1130 LOCATE 15,24:INK 8,train:PEN 8 [4242]
:PRINT " ";CHR$(231);CHR$(231);CHR$
(231):PEN 1
1140 IF train=6 AND alti<53 THEN LO [8944]
CATE 2,2:PRINT"Mission terminee !":
LOCATE 2,4:PRINT"Train ferme ALTI 0
":GOTO 1310
1150 IF cap>359 THEN cap=cap-360    [1472]
1160 IF cap<0 THEN cap=cap+360      [834]
1170 LOCATE 14,15:PRINT cap" "      [1153]
1180 IF x<212 OR x=212 THEN x=x+2   [1654]
1190 IF y<212 OR y=212 THEN y=y+2   [1984]
1200 PLOT 1,x,5:DRAW 639,y,5        [819]
```

```
1210 PLOT 1,x-1,3:DRAW 639,y-1,3          [1249]
1220 PLOT 1,x+1,4:DRAW 639,y+1,4          [610]
1230 IF x>395 OR x=395 THEN x=x-2         [2092]
1240 IF y>395 OR y=395 THEN y=y-2         [2552]
1250 INK 9,6,26:SPEED INK 5,5             [1916]
1260 PLOT 220,200,0:DRAW 220,300,0:       [13070]
DRAW 420,300:DRAW 420,200,0:PLOT 22
0,225,0:DRAW 420,225,0:PLOT 320,280
,9:PLOT 320,245:PLOT 285,263:PLOT 3
55,263:PLOT 340,290,2:DRAW 400,290:
PLOT 280,295,2:DRAW 415,295:PLOT 32
0,263,0
1270 LOCATE 3,15:PRINT fuel               [1188]
1280 NEXT fuel                            [744]
1290 PLOT 0,330,1:DRAW 230,260,1:DR       [14354]
AW 492,294:DRAW 470,200:DRAW 480,25
0:DRAW 550,369:PLOT 200,200:DRAW 48
6,276:DRAW 18,376:PLOT 640,360:DRAW
 500,200:FOR k=1 TO 15:SOUND 7,0,50
,(15-k),0,0,k:NEXT:FOR a=1 TO 5000:
NEXT:LOCATE 3,4:PRINT"fIN de MISSIO
N !
1300 LOCATE 3,6:PRINT"Limite fuel O       [2163]
UT!"
1310 LOCATE 5,8:PRINT"Press r ..."        [1186]
1320 A$=INKEY$:IF A$="" THEN 1320         [1480]
1330 IF a$="r" OR a$="R" THEN RUN         [1089]
1340 GOTO 1320                            [450]
1350 LOCATE w,q:PRINT CHR$(255)           [1785]
1360 IF alti>120 THEN PEN 0:PAPER 4       [16825]
:LOCATE w,q:PRINT CHR$(255):LOCATE
w-1,q:PRINT" ":LOCATE w+1,q:PRINT"
":LOCATE w,q-1:PRINT" ":LOCATE w,q+
1:PRINT" ":LOCATE w-1,q-1:PRINT" ":
LOCATE w+1,q+1:PRINT" ":LOCATE w-1,
q+1:PRINT" ":LOCATE w+1,q-1:PRINT"
"
1370 IF alti>120 AND w>2 AND q>2 AN       [1957]
D w<19 AND q<10 THEN LOCATE w,q:PRI
NT" "
1380 IF ams>0 THEN w=0:q=0                [961]
1390 RETURN                               [555]
1400 PLOT 0,330,1:DRAW  230,390,1:D       [10833]
RAW 470,200:DRAW 450,250:DRAW 550,3
69:PLOT 640,360:DRAW 530,347:DRAW 4
70,200:FOR a=1 TO 2000:NEXT:LOCATE
3,4:PRINT"fIN de MISSION !"
1410 MODE 1:ORIGIN -50,0:PLOT 265,3       [2418]
0,1
1420 FOR atad=1 TO 10                     [1006]
1430 READ a,b                             [544]
1440 DRAW a,b                             [261]
1450 DATA 265,30,310,45,310,48,265,       [4132]
30,165,120,130,115,125,120,335,195,
320,155,310,45
1460 NEXT                                 [350]
1470 PLOT 282,38:DRAW 192,128:DRAW        [8316]
165,120:PLOT 214,106:DRAW 192,96:PL
OT 250,70:DRAW 230,60:PLOT 338,195:
DRAW 343,180:DRAW 329,176
1480 PLOT 341,182:DRAW 352,187:PLOT       [4612]
 340,205:DRAW 358,182:DRAW 369,186:
DRAW 370,215
1490 FOR a=1 TO 10                        [926]
1500 READ z,c                             [387]
1510 DRAW z,c                             [119]
1520 DATA 370,210,390,227,435,247,4       [3240]
45,255,426,260,410,260,390,265,377,
262,300,225,207,200
1530 NEXT                                 [350]
1540 PLOT 410,260:DRAW 400,250:DRAW       [1780]
 350,235:DRAW 330,235
1550 PLOT 340,250                         [934]
1560 FOR p=1 TO 5                         [599]
1570 READ a,b                             [544]
1580 DRAW a,b                             [261]
1590 DATA 345,250,302,261,290,255,3       [2095]
10,240,185,205
1600 NEXT                                 [350]
1610 FOR cgf=1 TO 9                       [584]
1620 READ a,b                             [544]
1630 DRAW a,b                             [261]
1640 DATA 207,201,206,200,100,232,9       [3260]
5,230,85,228,60,220,100,155,205,188
,207,201
1650 NEXT                                 [350]
1660 PLOT 70,209:DRAW 93,212:DRAW 1       [3331]
25,163:PLOT 120,120:DRAW 110,142:DR
AW 100,147:DRAW 110,152
1670 PLOT 260,230:DRAW 220,235:DRAW       [4598]
 90,260:DRAW 50,247:DRAW 70,225:PLO
T 70,250:DRAW 85,234
1680 PEN 2:LOCATE 21,18:PRINT"-FLIG       [6431]
HT SIMULATOR-":LOCATE 21,20:PRINT"P
ar OLIVIER HUBART"
1690 REM                                  [272]
1700 FOR qaz=640 TO -1850 STEP -20        [1383]
1710 CALL &BD19                           [352]
1720 INK 3,3:PLOT 1000,1000,3:TAG:M       [13039]
OVE qaz,380:PRINT"AMSTRAD MAGAZINE
presente -FLIGHT SIMULATOR- realise
 par OLIVIER HUBART.Taper une touch
e pour piloter le RAFALE ! ........
...................................
.."
1730 IF INKEY$<>"" THEN TAGOFF:GOTO       [1288]
 1760
1740 IF qaz=-1800 OR qaz<-1800 THEN       [843]
 RUN 1690
1750 NEXT                                 [350]
1760 MODE 1:PLOT 0,0,1:DRAW 639,0:D       [8231]
RAW 639,399:DRAW 0,399:DRAW 0,0:PEN
 1:LOCATE 2,2:PRINT" VOULEZ VOUS LE
S INSTRUCTIONS (O/N) ?":LOCATE 2,4:
```

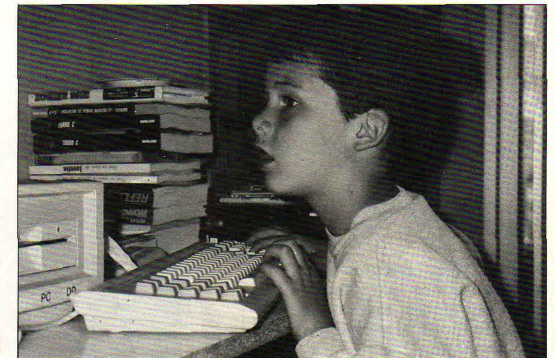
```
PRINT"-"
1770 A$=INKEY$:IF A$="" THEN 1770     [1550]
1780 IF A$="n" OR A$="N" THEN LOCAT [5146]
E 4,4:PRINT"NON":PRINT CHR$(7):FOR
a=1 TO 50:NEXT:GOTO 130
1790 IF A$="o" OR A$="O" THEN LOCAT [6500]
E 4,4:PRINT"OUI":PRINT CHR$(7):FOR
a=1 TO 50:NEXT:GOTO 1810
1800 GOTO 1770                      [361]
1810 MODE 1:PLOT 0,0,1:DRAW 639,0:D [11079]
RAW 639,399:DRAW 0,399:DRAW 0,0:INK
 2,6:PEN 2:LOCATE 2,2:PRINT"
   X-FLIGHT SIMULATOR-X":PEN 1:LOCA
TE 2,4:PRINT"-----------------------
-----------------"
1820 WINDOW#1,2,39,5,24:PAPER#1,0   [1919]
1830 PRINT#1,"-COMMANDES-":PRINT#1, [14402]
"JOYSTICK ou TOUCHES CURSEUR":PRINT
#1,"Q -> MOTEUR +":PRINT#1,"W -> MO
TEUR -":PRINT#1,"Z -> CAP -10":PRIN
T#1,"X -> CAP+10":PRINT#1,"B -> AER
OFREINS":PRINT#1,"U -> TRAIN ATTERR
ISSAGE LEVE"
1840 PRINT#1,"D -> TRAIN ATTERRISSA [6884]
GE BAISSE":PRINT#1,"BARRE ESPACE ->
 POSTE COMBUSTION"
1850 PRINT#1,"":PRINT#1,"":PRINT#1, [6122]
"":PRINT#1,"TAPER UNE TOUCHE POUR S
UITE ...":CALL &BB18:CALL &BB18:CLS
#1
1860 PRINT#1,"-MISSION-":PRINT#1,"  [8621]
Vous devrez intercepter un avion  e
s-pion survolant votre base stategi
que ."
1870 PRINT#1,"Vous aurez  un  missi [6435]
le pour  le  des-cendre en flammes
."
1880 PRINT#1,"Attention car il est  [8517]
tres malin,et il pourra vous envoye
r au paradis !"
1890 PRINT#1,"":PRINT#1,"Enfin,":PR [6074]
INT#1,"apres vous devrez revenir a
votre base"
1900 PRINT#1,"":PRINT#1,"":PRINT#1, [7052]
"":PRINT#1,"TAPER UNE TOUCHE POUR S
UITE ...":CALL &BB18:CALL &BB18:CLS
#1:FOR A=1 TO 300:NEXT:CLS
1910 RUN                            [243]
1920 AMS=AMS+1:SYMBOL 255,&X0,&X0,& [3819]
X0,&X0,&X0,&X0,&X0,&X0:ALTI=115:RET
URN
1930 MODE 1:INK 1,26:PEN 1:BORDER 0 [14219]
:PRINT nom$"Vous etes chevalier de
la legion":PRINT"d'honneur !":LOCAT
E 1,10:PRINT"VOUS AVEZ ABATTU CET A
VION ESPION !":LOCATE 1,23:PRINT"
          TAPER <R> ...":GOSUB 202
0
1940 b$=INKEY$:IF B$="" THEN 1940   [2687]
1950 IF b$="r" OR b$="R" THEN RUN   [1985]
1960 GOTO 1940                      [343]
1970 FOR i=15 TO 1 STEP-1:SOUND 5,4 [13437]
00,55,i,,,31:NEXT:MODE 1:PEN 1:INK
1,26:PRINT nom$"Vous etes au paradi
s":PRINT:PRINT"Votre appareil a ete
 detruit par ennemi":LOCATE 1,23:PR
INT"          TAPER <R>":GOTO 1940
1980 FOR k=1 TO 15:SOUND 7,0,50,(15 [14067]
-k)/2,0,0,k:NEXT:MODE 1:INK 1,26:PE
N 1:PRINT nom$"Vous etes a l'hopita
l,votre avion etait de travers lors
 de l'atterissage !":LOCATE 1,23:PR
INT"        TAPER <R>"
1990 A$=INKEY$:IF A$="" THEN 1990   [1538]
2000 IF A$="r" OR A$="R" THEN RUN   [1089]
2010 GOTO 1990                      [365]
2020 RESTORE 2030                   [576]
2030 DATA 213,0.25,213,0.75,213,0.2 [5221]
5,159,1,159,1,142,1,142,1,106,1.5,1
27,0.5,159,0.5,1,0.25,159,0.25,127,
0.75,159,0.25
2040 DATA 190,1.5,119,2,142,0.75,16 [6976]
9,0.25,159,2,159,0.5,1,0.5,159,0.75
,142,0.25,127,1,127,1,127,1,119,0.7
5,127,0.25,127,1,142,1,142,0.5,1,0.
5,142,0.75,127,0.25
2050 DATA 119,1,119,1,119,1,106,0.7 [10020]
5,119,0.25,127,2,127,0.5,1,0.5,106,
0.75,106,0.25,106,1,127,0.75,159,0.
25,106,1,127,0.75,159,0.25,213,2,21
3,0.5,1,0.25,213,0.25,213,0.75,169,
0.25,142,2,119,1,142,0.75,169,0.25
2060 DATA 142,1,159,0.5,1,0.5,179,2 [12011]
;190,1,159,0.75,159,0.25,159,1,169,
0.75,159,0.25,142,2,142,0.5,1,0.5,1
42,1,134,1.5,134,0.5,134,0.5,134,0.
5,119,0.5,106,0.5,142,3,134,0.5,142
,0.5,159,1.5,159,0.5,134,1,142,0.5,
159,0.5,159,1,169,0.5,1,2.25,106,0.
25
2070 DATA 106,2,106,0.5,127,0.75,15 [10514]
9,0.25,142,2.5,1,1,106,0.25,106,2.5
,106,0.5,127,0.75,159,0.25,142,2,14
2,0.5,1,0.5,213,1,159,2,159,0.5,1,0
.5,142,1,127,2,127,1,1,1,119,2,106,
1,95,1,142,2,142,0.5,1,0.5,95,1
2080 DATA 106,2,106,0.75,127,0.25,1 [3165]
19,0.75,142,0.25,159,2,159,0.5
2090 FOR I=1 TO 128:READ A,B:SOUND  [3852]
1,A*3,B*40,15:SOUND 1,1,1,0
2100 NEXT                           [350]
2110 RETURN                         [555]
2120 ' FIN DU PROGRAMME .           [1560]
2130 ' FAIRE save"flight2"          [1771]
```

LES HITS DES KIDS

Imaginez que nous avons deux ans, que cela fait donc vingt-quatre numéros que nous vous présentons des tests sur les logiciels de jeux et que nous n'avions jusqu'à présent jamais fait parler les "kids" (les "mômes", si vous préférez) sur ce qu'ils pensaient de l'un de leur hobby préféré ! Honte à nous ! Absence que vous nous pardonnerez, nous l'espérons, en lisant ce nouveau dossier, entièrement réfléchi, pensé et écrit par eux.

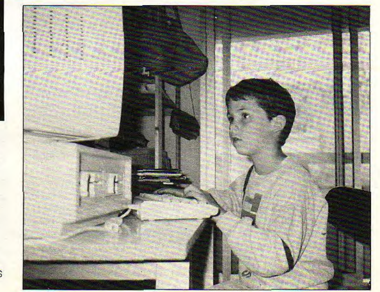
Nous avons demandé à cinq d'entre eux (cinq garçons, nous sommes toujours désespérément à la recherche de petites filles !) de parler des jeux qu'ils utilisent le plus souvent et avec le plus de plaisir. Ne cherchez donc pas dans les lignes qui suivent des tests de nouveautés, mais plutôt le point de vue d'utilisateurs très exigeants. Une dernière précision : nous n'avons modifié les textes qui nous ont été remis qu'en fonction des règles de grammaire et d'orthographe. Ceci dans le souci d'attirer votre attention sur l'essentiel, ce que pensent les enfants, et non pas le superflu : les imperfections de leur langage écrit.

BAPTISTE

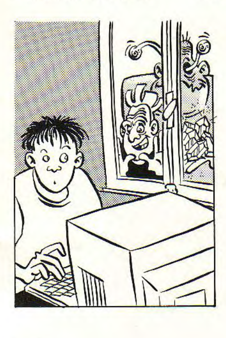


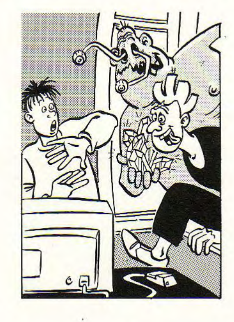
Baptiste, c'est le plus petit de toute la bande : 6 ans et demi. Chez lui, il y a le PC 1512 de son papa avec un super jeu : BOULDER DASH. Nous avons noté avec scrupule tout ce qu'il disait pendant qu'il jouait.

"Boulder Dash, j'aime beaucoup parce qu'il faut savoir bouger les touches de plus en plus vite. Quand on s'trompe, c'est pas compliqué à recommencer. Alors le jeu, c'est qu'il faut récupérer tous les diamants et pas se faire coincer par les pierres. Le bonhomme qui court y doit surtout pas se faire écraser et manger tous les diamants qu'il voit : ils sont jaunes. Surtout ne jamais délivrer le monstre : sinon quand vous avez fini de manger tous les diamants la porte est coincée... euh



non : le monstre y peut te manger. Le monstre ressemble à une espèce de carré qui devient plus petit et après plus grand.
Le bonhomme, il a pas vraiment une tronche de bonhomme, il a une tronche de bonhomme, il a une tronche de taupe (rigolade !). Je suis arrivé une fois jusqu'au cinquième niveau, les deux premiers niveaux sont faciles et après ça devient plus dur. Et surtout n'allez pas trop vite sinon vous allez vous faire avoir par les pierres.
Ça y est, je suis au niveau 4 : il faut jeter des pierres sur un papillon et surtout pas rester dans la cage parce que c'est des diamants... mais non parce que le monstre y va me manger. Ah M... il m'a mangé, j'suis maso, moi !''







PIERRE

Pierre, 7 ans, joue sur un CPC 464. Il a tenu à écrire lui-même les deux premiers textes, avec beaucoup d'application. Le troisième, il nous l'a simplement "dicté".



EXOCET

"Ils sont très forts les ennemis, alors il faut être très attentif. Les villes sont aussi à détruire, mais pas entièrement. Les avions, les bateaux, et les autres aussi. Mais faites attention vos missiles vous suivront partout. Vous montez et ils montent, vous descendez et ils descendent eux aussi. Même un enfant de 4 ans comprend le fonctionnement du jeu, il doit détruire le plus d'ennemis avec leurs villes, leurs avions et leurs canons. Les problèmes sont les nuages parce qu'ils cachent les avions ennemis. On joue contre l'ordinateur qui est très fort. A la fin du jeu, l'avion descend et explose et vous savez que vous avez gagné la partie si vous avez marqué plus de points que les autres. La touche ESC fait sauter le pilote en parachute et il s'écrase dans l'eau ou sur les bateaux.

LES HITS DES KIDS

LEVIATHAN

LEVIATHAN est un jeu super-chouette. Mais méfiez-vous, les planètes sont dangereuses. Elles sont vertes, oranges, jaunes, rouges et grises. A partir de 6 ans. C'est un jeu qui se joue contre l'ordinateur. Soyez attentif, elles sont méchantes. De vrais ennemis vous attaquent quand vous approchez de leur planète. Ils sont ronds, carrés, comme des casques. D'autres vous ressemblent. Ils sont des dizaines et vous devez déjouer leur idée qui est de vous détruire littéralement.

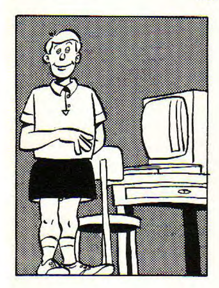
COLOSSUS CHESS

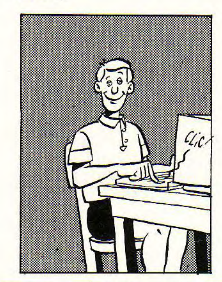
C'est contre l'ordinateur qu'on y joue. C'est un jeu d'échecs, les noirs contre les blancs. Il se joue avec les touches du clavier et soyez attentif vous-même. L'ordinateur est très fort et sait bien jouer lui-même. C'est très souvent lui qui vous gagne. Eh oui, vous n'avez aucune chance contre lui. Mais si vous êtes un champion vous gagnerez sûrement. Il vous faudra beaucoup de tactique et de réflexion et c'est un jeu qui peut durer des heures et des heures. Il faut savoir jouer et réfléchir en même temps.

SORCERY

SORCERY est un super jeu. Vous devez délivrer des sorciers enfermés dans des cages. Mais faites attention il y a des tas de bonhommes et de pièges qui veulent vous détruire. Vous pouvez reprendre de l'énergie en vous posant sur des feux gardés par des ennemis. En tuant les ennemis que vous rencontrez et en délivrant tous les sorciers qui sont dans les cages vous gagnez le jeu. C'est un jeu difficile parce qu'il y a des pièces partout et que les ennemis sont méchants et aussi si vous lâchez la poignée du jeu vous descendez et pouvez vous noyer dans les rivières et en plus les armes pour détruire les ennemis ne sont pas les mêmes. La musique est marrante et on s'amuse beaucoup".

Pierre







EMMANUEL

Emmanuel a 8 ans, c'est le frère de Baptiste. Donc même configuration chez lui : un PC 1512. Lui aussi a préféré simplement parler des deux jeux sur lesquels il "s'éclate" en ce moment : FROGGER et BUCK ROGERS.

LES HITS DES KIDS

FROGGER

J'aime bien Frogger parce que c'est rigolo. Il faut sauter sur les troncs d'arbres, sur les tortues et sur la rue sans se faire tuer par rien du tout. Nous on est la petite grenouille qui est en bas. Au départ, faut traverser la rue et c'est ça qu'est compliqué parce que les voitures elles arrivent dans tous les sens. Il faut savoir partir au bon endroit. — M... je viens de mourir ! — Il faut attraper les mouches dans les petites cases qui sont en haut comme ça t'as plus de points.



Par exemple, là je suis entrain de tourner parce que sinon la voiture elle va m'écrabouiller. Et là j'ai marqué des points.
J'suis arrivé au niveau 2 : ça va beaucoup plus vite et il y a de grands bouts de bois et des crocodiles : t'as le droit que de sauter sur leur queue, si tu sautes sur leur gueule ils t'avalent et tu meurs. Eh t'as vu, j'étais au niveau deux avec encore toutes mes cinq grenouilles ! J'ai 5030 points, j'suis déjà allé au niveau 4 maximum.

Des conseils pour rire

Il faut surtout pas passer par la rue sans se faire avoir par une voiture : ça te permet de passer à un niveau supérieur, tu pourras aller sur la rivière plus loin ! (C'est pour rire ce conseil hein ? Bien sûr).

BUCK ROGERS



Je conduis un avion qui doit passer entre les poteaux et pas foncer sinon y meurt. Il faut tirer sur les araignées, les cibles quoi !
Ça aussi, j'aime autant que Frogger parce que c'est encore pareil, t'as toujours envie d'aller plus loin pour voir ce qu'il y a derrière. C'est ce qui est intéressant de réfléchir à aller plus loin.

C'est aussi bien parce qu'il y a pas trop de touches à utiliser. Les jeux qui sont mauvais, c'est les jeux où il y a trente-six touches qu'il faut tout le temps se rappeler.

Ce que je trouve le plus dur dans BR, c'est passer les poteaux. Au 3e niveau, tout le décor change. J'ai su ce qu'il fallait faire de différent d'un niveau à l'autre parce que j'ai un jour réussi à tuer les vaisseaux et je suis passé au niveau d'après. Donc je me suis dit qu'il fallait tout descendre pour arriver de plus en plus loin. Les dessins ils sont pas trop mal, c'est pas très important parce que tu peux t'en passer, mais c'est mieux d'en avoir.

Les petites blagues

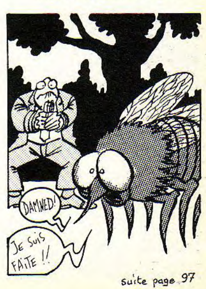
Un truc qu'il faut surtout ne pas faire, c'est passer entre les poteaux, ça te fait mourir à chaque coup. Ce qu'il faut faire par contre c'est se cogner dans les poteaux, ça vous emmène au niveau suivant.
Au niveau 2, il ne faut pas échapper aux vaisseaux et surtout il faut faire toucher le vaisseau sur le côté par ton aile. Comme ça. Ah M... je suis mort !

Les jeux en général

A peu près tous les jeux de toute façon, j'arrive à comprendre ce qu'il faut faire assez vite. Au bout de deux à trois jours, je sais me servir d'un nouveau jeu. Je connais "Frogger" sur Macintosh mais c'est mieux sur le PC : la souris, c'est plus difficile à bouger, c'est pas très précis et pourtant toutes les touches c'est difficile à retenir au début.







suite page 97

LE JEU B
"MARCHE A
UN SUPER-
INFOGRAMES/AM

Tu participes à ce super concour

"J'étais tranquille, j'étais peinard quand le type est venu me parler et a déglingué toute ma tranquillité. Moi qui croyais toutes mes aventures terminées, il m'a dit "t'es un héros, tu vas quitter ton vinyl noir et rejoindre les octets et les bits pour te forger une nouvelle identité". Balade d'un personnage de Renaud.

ATTENTION ! Te fais pas ch coupon-réponse et gratte ratounettes pour nous en bonnes réponses.





ASTON !!! L'OMBRE"

CONCOURS STRAD MAGAZINE

s : tu gagnes des lots canon !

oucrater ton
-toi un peu les
voyer les



1) Quelle est la marque de bière pour laquelle RENAUD fait actuellement la publicité ?

2) Quel est le nom du service télématique inscrit au dos de la pochette du logiciel "Marche à l'ombre" ?

3) Quel est le nom du héros d'une des chansons de la "Chétron Sauvage" qui n'aurait jamais dû aller à Rungis ce soir-là ?

LE RÈGLEMENT

1) Vous avez jusqu'au 1er septembre, le cachet de la poste faisant foi, pour nous envoyer vos réponses, SUR CARTE POSTALE UNIQUEMENT, à l'adresse suivante :
Amstrad Magazine, Concours Infrogrames, 5/7, rue de l'Amiral Courbet, 94160 Saint-Mandé.

2) En cas d'égalité, INFOGRAMES et la rédaction d'AMSTRAD MAGAZINE se réservent le droit de tirer au sort et dans l'ordre les dix gagnants.

3) Les lots seront envoyés par la poste à partir du 15 septembre et la liste des gagnants sera publiée dans Amstrad Magazine N° 27.

4) Le règlement de ce concours est déposé chez Maître Nadjar, 18, avenue Charles de Gaulle, 92200 Neuilly-sur-Seine.

LES PRIX

Ouvre bien grands tes p'tits yeux, des prix comme ça t'as encore jamais vu !!!

1er prix :
— 4 albums de RENAUD : Morgane de toi - Live à Bobino - Le Retour de Gérard Lambert - Laisse béton.
— 1 T. shirt RENAUD avec l'inscription "Tour 86"
— 1 badge "clé à molette"
— 1 BD de Guy Delcourt "Les histoires d'Oncle Renaud"
— 1 abonnement d'un an à Amstrad Magazine
— 5 logiciels d'INFOGRAMES
— et le meilleur pour la fin...
le VRAI ZONBLOU de RENAUD, qui qu'il portait l'année dernière en tournée, t'imagines la classe ?

Du 2e au 10e prix :
— les 4 albums
— le T. shirt
— le badge
— la BD

Y'a de quoi s'éclater tu ne trouves pas ? Alors vas-y ! Saute dans tes basquettes et claque le beignet à tes concurrents !

COUPON-RÉPONSE

Le jeu Baston "Marche à l'Ombre"

Nom : .... Prénom : ....

Adresse complète : ....

....

Mes réponses : ....

1) ....

2) ....

3) ....

Je possède déjà des jeux Infogrames : O ☐ N ☐

Si oui, lesquels ? ....

En cassette ou disquette ? ....

Réponse à envoyer à Amstrad-Magazine avant le 1er septembre à : Amstrad Magazine, 5/7, rue de l'Amiral Courbet, 94160 Saint-Mandé.

COURRIER

Q : *La sortie sur imprimante des motifs créés avec le stylo optique AMSTRAD LP1 ne se fait pas sur mon imprimante. Apparemment, ce programme est conçu pour l'imprimante DMP 1 et je possède une DMP 2000. Avec d'autres programmes comme SUPERPAINT, par exemple, la recopie se fait parfaitement. Pourriez-vous me renseigner à ce sujet ?*

Philippe Galamia
Toulon

Q : *Voilà à peu près deux mois que je me suis acheté un crayon optique LP 1, mais malheureusement je ne sais pas comment faire pour reproduire les dessins dans mes programmes. Je possède aussi une imprimante DMP 2000 et j'aimerais savoir comment pouvoir imprimer mes dessins sur celle-ci ?*

Frédéric BISAIAUX
Marpent

R : Le programme "d'exploitation" du LP 1 est écrit en Basic (plus une petite routine d'assembleur) et est fort bien documenté. En le listant, l'utilisateur peut trouver la réponse à bon nombre de ses questions : transfert du logiciel de cassette à disquette, recopie d'écran sur imprimante, récupération d'images et réincorporation de celles-ci dans vos programmes.
Quoi qu'il en soit, sachez que les images créées et sauvegardées sur la disquettes (ou K7) est de longueur "standard" (17 K binaires). Vous pouvez donc les recharger à partir d'un simple LOAD "nom.SRN",&C000... A ce sujet, le programme est clair et la notice détaillée. En ce qui concerne la sortie sur imprimante, si vous avez une DMP 2000, de nombreuses solutions s'offrent à vous pour imprimer vos chefs d'Oeuvres : utilisation d'un programme de vidage d'écran pour DMP 2000 acheté dans le commerce ou repiqué dans la notice de cette imprimante. Une autre solution pour DMP 2000, Epson et compatibles Epson est d'utiliser... le programme de recopie d'écran "EPSONPAC" paru dans le numéro 16 d'Amstrad Magazine ! En effet, l'image créée étant tout-à-fait standard, le tirage sur imprimante se fait en deux temps : sauvegarde du fichier sur support magnétique, utilisation d'EpsonPac. Et le tour est joué !

Q : *Je possède un Amstrad 1512 avec moniteur couleur et je suis à la recherche d'un langage Logo pour cet appareil...*

R. Roussel
Tournai (Belgique)

R : Vous pouvez vous tourner vers le Logo Plus MS/Dos d'ACT, le Logo PC de Sonotec et peut-être y a-t-il de bons interpréteurs dans le domaine public...
ACT : 12, rue de la Montagne-Ste-Geneviève, 75005 Paris.
Sonotec : 41/45, rue Galilée, 75116 Paris.

Q : *Dans votre numéro 19, sous le titre "analyse financière : un check-up pour votre entreprise", vous citez la firme Logys. Vous serait-il possible de m'indiquer leur adresse...*

Stéphane BLU
Le Mans

R : Vous pourrez joindre Logys au 3, rue Ferdinand-Buisson, 92110 Clichy.

Q : *J'aimerais savoir s'il est possible d'utiliser un crayon optique pour ses propres programmes : choix menus, etc... Je possède un CPC 6128 et un stylo Electric Studio Light Pen.*

R : Il est absolument possible d'incorporer l'utilisation d'un stylo optique dans vos programmes. Dans le cas d'un LP 1, procédez par imitation du listing Basic fourni avec le stylo, pour ce qui est d'un Electric Studio (port d'expansion) ; reportez vous au kit "construisez-vous même votre stylo optique" numéro 8 d'Amstrad Magazine. Les programmes d'exploitation et de démonstration du stylo à construire fonctionnent avec l'Electric Studio : il vous reste à élaborer vos applications avec un minimum d'esprit d'imitation...

Q : *Dans le numéro 21 d'Amstrad Magazine, page 131, je n'ai pas réussi à entrer le programme "mathez votre Amstrad". J'ai pourtant tapé mot à mot le programme et j'ai tout essayé : taper le chargeur avant le programme en assembleur etc... A quoi sert donc le chargeur ? J'ai aussi remarqué que la solution du "Bagne de Népharia" était parue dans un autre journal pour Amstrad ; les deux solutions étant parfaitement identiques, je pense que l'un des deux journaux a copié sur l'autre. Et j'aimerais que cela n'arrive plus sinon où allons nous ? A part cela, votre journal est super...*

Laurent Bonnet
Thorigny/Marne

R : Pour ce qui est du listing de la rubrique "mathez votre Amstrad", il vous faut taper soit l'un soit l'autre des listings. Ou bien vous avez un assembleur et vous ne saisissez que le listing assembleur (p. 131-132) ou bien vous n'avez pas d'assembleur et le chargeur correspondant à votre CPC doit le remplacer. Il suffit alors de saisir le chargeur, de le sauvegarder sur disquette et de le "RUNner". En ce qui concerne les solutions parues dans Help, sachez qu'elles nous sont envoyées par des lecteurs comme vous... et qui souvent les envoient à plusieurs revues pour faire partager aux lecteurs leurs découvertes ; il est alors possible que deux revues publient une même solution, cela ne veut pas dire que l'une copie sur l'autre ! et merci pour vos compliments...

Q : *Je possède depuis 3 mois un CPC 464 "Azerty" et je n'arrive pas à comprendre la méthode pour saisir vos listings. J'ai essayé de taper "ASTRO" paru dans votre numéro 22. J'ai tapé exactement ce qui était imprimé mais toutes les lignes l'ordinateur affiche SYNTAX ERROR... Pouvez-vous m'aider ?*

R : "SYNTAX ERROR" à toutes les lignes ? Il semblerait que vous ayiez "trop bien" saisi nos listings et que vous ayiez même terminé vos lignes par le code entre crochet...
Il ne faut surtout pas saisir ce code qui n'est qu'une valeur de référence lors de l'utilisation du vérificateur V.2. Ce vérificateur V.2 a été, pour des raison indépendantes de notre volonté, omis dans le numéro 22 : vous ne pouviez donc deviner l'usage des codes entre crochets, et reportez-vous à la page vérificateur de ce numéro... le mode d'emploi complet y figure. Avec toutes nos excuses...

Q : *Je tiens à signaler que des "erreurs" se sont glissées dans le programme ASTRO du numéro 22 ; voici les corrections à apporter :*
— ligne 170 : l'étoile la plus proche de nous, après 1ke soleil, s'appelle Proxima Centauri.
— ligne 310 : toutes les galaxies n'ont pas une forme de disque ; certaines sont lenticulaires, d'autres presque sphériques ou complètement irrégulières.
— ligne 330 : l'auteur a le droit d'avoir les opinions qu'il veut mais il y a plusieurs siècles qu'il est connu que le soleil -et encore moins la Terre- n'occupe pas le centre du monde ; il est placé à 23 000 années lumières du centre de la galaxie - où la vie est impossible tant les étoiles y sont serrées - c'est-à-dire plus de 200 millions de milliards de kilomètres.
— ligne 410 : Le cercle est lui-même une ellipse.
— ligne 500 : certaines constellations peuvent s'étendre sur près de 60° (comme Pégase). Les étoiles les constituant sont d'ailleurs rarement proches les unes des autres, pouvant être distantes de centaines d'A.L.
— ligne 810 : Einstein était seulement physicien, pas astronome.
— ligne 2100 : taper "dia=2200" et non pas 2600.
— ligne 2270 : les anneaux de Saturne sont aussi faits de beaucoup de roches.
— ligne 2350 : les planètes sont des satellites du soleil.
— ligne 2460 : la sonde Voyager II a récemment découvert onze nouveaux satellites, au moins.
— ligne 2930 : tant qu'on y est à "chicaner" (!!), Laïka était une chienne et non un chien.

L. Sharif
Verrières-le-Buisson

R : Merci de toutes ces précisions concernant ces "petites erreurs" de contenu. A noter pour les étourdis, que celles-ci n'empêchent pas le programme de fonctionner convenablement. Si tel n'est pas le cas, ce n'est pas ce listing (qui a remporté un vif succès) qui est erroné mais votre saisie. Le listing étant très long, nous ne saurions que trop vous conseiller d'utiliser le vérificateur...

Q : *Abonné à votre revue depuis le début, j'ai pensé que vous pourriez me donner un petit "tuyau" de programmeur. J'ai conçu, pour mon usage personnel, plusieurs programmes de fichiers. Étant possesseur d'un CPC 464, je n'ai trouvé pour l'instant que la possibilité de programmer des fichier séquentiels. Je voudrais maintenant programmer des fichiers à lecture directe ; mais voilà, comment faire ? Quelle sont les instructions à utiliser ? Pouvez-*

vous m'aider à les trouver ?

F. WALLGREN
Castelnau-le-Nez

R : Vous n'êtes pas le seul à soulever cette question... Et pour cause ! les CPC ont une importante lacune au niveau des accès disques : ils ne savent utiliser que les fichiers séquentiels. Alors tout est perdu ? non, car si l'Amstrad seul ne sait pas gérer des fichiers à accès direct, des programmeurs ont pensé à combler ce vide en créant des "utilitaires" permettant, à partir de RSX, la mise en œuvre de tels fichiers. Les programmes U-DOS (de Logicys ; cf A.M. N° 9) et ACCESS (d'Esat Software) devraient normalement répondre à vos besoins d'accès direct.

Q : *Je recherche les caractéristiques du Multiplan (Microsoft) pour CPC 6128 : comprend t-il un "Business Graphic Package" ou tout autre sortie graphique ? Je n'ai pu obtenir les coordonnées de Microsoft, ni de son importateur en France. Par ailleurs, je cherche également le CP/M + User's Guide de Digital Plus Symbolic Instruction Debugger User's Guide de Digital Research. Connaissez-vous un autre importateur que Micropool qui déclare ne pas les avoir ?*

Daniel Guillermin
Vincennes

R : La version CPC 6128 de Multiplan ne comprend pas de "graphic package". Vous pouvez joindre Microsoft à l'adresse suivante : Microsoft France N 519 Local Quebec, 91346 Les Ulis Cedex.
Si vous n'arrivez pas à vous procurer les ouvrages mentionnés auprès de l'importateur de Digital Research, Micropool, et si vous ne craignez pas l'anglais. Vous pouvez peut-être vous adresser directement à Digital Research en Angleterre :
Oxford House
Oxford Street
Newberry
Berkshire RG-13 17B
England

Q : *Je souhaite m'acheter un lecteur de disquette pour mon Amstrad CPC 464. Les disquettes 3 pouces coûtant trop cher, j'envisage un lecteur 5,25 pouces comme le Jasmin AM5D. Qu'en pensez-vous ? Comment trouver des logiciels pour Amstrad sur disques 5,25. Aidez-moi à m'y retrouver...*

R : Le "problème" du CPC 464 est qu'il ne possède pas de contrôleur interne, d'où nécessité d'avoir un DDI-1 (comprenant le contrôleur) pour pouvoir brancher un lecteur supplémentaire de type 3,5 ou 5,25 qu'il fonctionne en maître ou esclave. Donc, il vous faut obligatoirement le lecteur Amstrad si par la suite vous désirez passer à un format différent du 3 pouces. Par ailleurs, il faut prendre en compte que le prix des 3 pouces a énormément baissé ces derniers mois. Le support est effectivement encore au moins deux à trois fois plus cher que le 5,25 mais voyez aussi la différence de construction, la fiabilité et la sécurité des données stockées sur 3 pouces. D'autre part, même si vous pouviez avoir seulement un lecteur 5,25 vous risqueriez de vous retrouver très "isolé" : peu d'utilisateurs en sont équipés et on peut nettement dire que les éditeurs de logiciels ignorent ce format pour Amstrad... Tout n'est pas noir. Commencez par vous payer un DDI-1 en trois pouces, ce qui vous donnera l'accès à tous les logiciels existants (et surement furuts) sur le marché et, si le besoin s'en fait alors sentir, parce que vous êtes un vrai "disquettophage" avec une consommation tellement importante de disquettes qu'elle justifie à elle seule l'achat d'un 5,25 vous n'aurez alors plus de problèmes...

INCROYABLE MAIS...

Nous reproduisons ici fidèlement une lettre, parvenue à la rédaction il y a moins d'un mois, qui est d'ores et déjà une de nos plus belles "perles".

"Cher Amstrad Magazine

Je possède un ordinateur CPC 6128. Etant néophyte en ce qui concerne le langage Basic, je voudrais que vous éclaircissiez ma lanterne sur certains points :
— Tout d'abord, si vous pouviez me donner un "truc" pour conserver les programmes Basic, en effet il m'est tout-à-fait désagréable de devoir retaper un programme quand je veux y jouer.
— En outre, j'achète Théoric en plus d'Amstrad Magazine, et je n'arrive pas à comprendre pourquoi les programmes de Théoric ne marchent pas sur Amstrad.
— Autres problèmes très importants, j'aimerais que vous me donniez l'explication de quelques fonctions Basic, telles que print, locate et goto...
— Appel à tous les amateurs de jeux d'aventure :
— dans ATLANTIS, comment se déplacer (les touches droite/gauche et les flèches du curseur ne marchent pas, je suis complètement bloqué ! — Merci d'avance —).
Je vous remercie d'avance pour tous les renseignements que vous voudrez bien me communiquer.
Vive Amstrad Magazine et Théoric."

Stéphane H. Paris

Réponse d'Amstrad Magazine

Loin de nous l'idée de moquerie dont certains d'entre vous pourraient nous accuser, si nous avons délibérément recopié cette lettre c'est plus dans un souci de prise de conscience réciproque, que pour prendre à partie l'un de nos lecteurs, à priori très sympathique.
Il est vrai que si ce genre de courrier ne représente qu'une faible minorité dans la masse que nous traitons jour après jour, elle n'en existe pas moins. Il est donc naturel qu'elle prenne place dans cette rubrique. Une fois n'est pas coutume.
Nous le disons et le répétons inlassablement lors de nos permanences téléphoniques, la programmation en Basic ou tout autre langage ne comporte pas de "trucs". En un mot comme en cent, référez-vous au manuel utilisateur dans lequel vous trouverez la liste complète des instructions concernant, entre autres la sauvegarde (instruction "SAVE"), l'impression à l'écran, sur imprimante ou encore sur fichier (instruction "PRINT"), le positionnement de cet affichage sur l'écran (instruction "LOCATE"), l'envoi aux lignes de programme (instructions "GOTO" ou "GOSUB"), etc... Comme le disait un militaire très pragmatique, "il n'y a pas de problèmes, il n'y a que des solutions". Dans le cas présent, il s'agirait plutôt de persévérance, le Basic est un langage à part entière, il faut donc le considérer comme tel, et prendre un peu de son temps pour l'apprendre.
Le second problème de ce monsieur concerne la portabilité. Il suffit de voir à ce sujet, les difficultés rencontrées par certains ordinateurs, pourtant présentés comme compatibles, pour comprendre le mécanisme complexe ainsi abordé. Du standard disquette au langage (deux Basics peuvent être totalement réfractaires l'un à l'autre), en passant par la structure même du processeur, chaque constructeur créé une entité. Nous sommes loin encore de la réelle standardisation, si tant est que nous y parvenions un jour. Bref, ne vous évertuez surtout pas à taper des listings d'une quelconque machine sur votre CPC, ce serait en pure perte.
D'autre part, il faut savoir que certains jeux ne fonctionnnent qu'avec joystick, ce qui doit vraisemblablement être le cas d'Altantis. Là encore, la lecture d'une notice n'est jamais inutile.

PS : que ceux qui rient de ce qui n'est après tout qu'un exemple pris au hasard, en prennent de la graine. Monsieur H. aura tout au moins eu le courage de nous avouer son manque de connaissances en la matière.